ШПИЛЬ! №2

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

сентябрь 2001



ISSN 1609-9001

Подписной индекс с 2002 г. – 23852



Я люблю...

Я люблю жизнь, природу, море, лес, людей, грязных кузнечиков, горбатых носорогов, оранжевых пеликанов и лысых барсуков, автоматы с газировкой, печенье по два-тридцать и розетки. Мне нравятся далекие вселенные, чубатые маленькие люди, пьяные сантехники и безумные доктора, извращенцы и мутанты, грязные города и пятизвездочные отели, набитые пухом гаги подушки, пискливые резиновые игрушки и антибиотики. Особое удовольствие я получаю от пышногрудых блондинок на Порше 911, плазменных винтовок и кирпичных стен, от солнечного света и бидончика с водой. А еще я люблю играть.

Люблю играть в города, жмурки, салочки, бильярд, пинг-понг, салки, покер, регби, подкидного дурака, шашки, дочки-матери, кубик Рубика, домино, водное поло и бейсбол, хоккей на траве и крикет. Очень сильно мне нравятся компьютерные игры.

Я люблю играть в старкрафт, бугермэн, тетрис, деус экс, квейк три, пакмэн, соник, проклятые земли, каунтер страйк и цивилизацию, дум и дюк нюкэм, Петька и Василий Иванович, супербратья Марио, блэк энд вайт, ниндзя-черепашки, тэккен и метал гир солид...

И все это происходит на земле, в воде, на песке, на траве, на корте, в постели с Мадонной, на асфальте и в больнице, на пустырях и в супермаркетах, в крематориях и цветочных магазинах.

Я играю на компьютере, ноутбуке, денди, сега-мега драйве, нинтендо, плэйстешне, дримкасте и геймбое.

И мне нравится, когда все это происходит под звуки Металлики, Сплина, Мэрлин Менсона, Сябров, Лимп Бизкит, Мумий Тролля, Машины Времени, ди-джей Грува, Пет Шоп Бойс, Битлз, Моцарта или Витаса.

При этом я люблю попивать кока-колу, воду, кровавую Мэри, пиво, молоко, чай с медом, джин-тоник, бренди, крем-соду, ром и тархун.

А когда немного отвлекаешься, то как приятно почитать Пелевина, Шекспира, Кинга, Шевченко, Толкиена, Ницше, Толстого, Успенского, Лема или собрание сказок.

И как, все-таки, приятно, когда знаешь, что ты не один, а вместе с немцами, китайцами, россиянами, африканцами, французами, эстонцами, пигмеями из Новой Зеландии, молдаванами, киприотами и англичанами.

Но я НЕ ЛЮБЛЮ тех, кто мешает мне все это делать, а также плоских верблюдов, зеленых фламинго...

Содержание

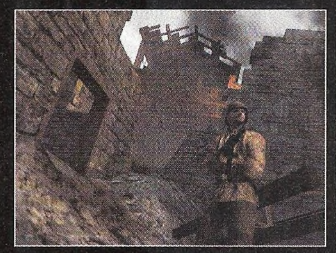
P.S.: начиная с этого номера, мы вводим 12-бальную систему оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

QuakeCon 2001

11 августа 2001 года с нетерпением ждали все поклонники игр, создаваемых великой и ужасной id Software. Особенным старанием в этом деле отличались фанаты одних из самых популярных проектов за всю историю игровой индустрии, коими, без сомнения, являются **Doom** и **Quake**. Именно в этот день id'шники организовали конференцию, на которой презентовали свои новые игры и пролили свет на проекты, находящиеся в разработке. На все вопросы избранных представителей игровой прессы отвечали не нуждающиеся в представлении Джон Кармак и Тодд Холеншид. В ходе конференции были представлены следующие разработки:

Wolfenstein: Return to Castle
Сенсационное продолжение прародителя жанра first person shooter Wolfenstein 3D.



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Очередная вариация на тему звездных войн с великолепной графикой и видом от третьего лица.



Soldier of fortune II
Долгожданный сиквел самого кровавого FPS в истории видеоигр (превью SoF II читайте в этом номере журнала).



Еще не названный мультиплеерный проект, использующий технологию id. Разрабатывается ребятами из Nerve Software (небольшой команды, состоящей из бывших сотрудников id и Rogue).

А теперь затаите дыхание. Raven Software совместно с id работают над **Quake IV**! Информацию об этом приходится собирать буквально по крупицам. Ведь проект находится на самой ранней стадии разработки (всего лишь несколько месяцев). Так что о видеороликах и скриншотах пока не может быть и речи. Известно лишь, что действия новой игры будут разворачиваться во вселенной Quake II, так что готовьтесь встретить старых знакомых. Raven Software уже давно сотрудничает с id. Именно ребята из Raven были первыми, кто получил лицензию на использование движка первого Doom для своих игр Heretic и Hexen. Позже они с таким же успехом использовали движок Quake для создания их сиквелов.

Во время конференции один из боссов Raven, Браен Раффель, отметил, что **Quake IV** будет первой игрой, созданной при помощи новейшей технологии, используемой в **Doom III**. Соответственно, теперь можно с уверенностью сказать, что сначала на рынке появится именно игра от id Software, так как разработчики из Raven будут зависеть от того, как их коллеги из id будут вести работу над движком нового дума.

И, наконец, самое интересное. Джон Кармак и Тодд Холеншид представили обновленный вариант двухминутного ролика **Doom III**. Более яркий, по сравнению с MacExpo, мультфильм порадовал мрачными лабиринтами с серебристыми россыпями света, интерактивным окружением и жесткой натуралистичностью отдельных сцен. Нашему взору предстал старый добрый Pink Demon, рыскающий в поисках добычи. В белоснежной ванной он наткнулся на подгнивший труп непонятного происхождения. Тут-то все и началось. Отрывая от трупа куски плоти, малыш вызывающе чавкал и всем своим видом показывал, что занятие это ему очень нравиться. Брызги крови орошали девственно чистые стены ванной и бурыми каплями стекали на пол. Позднее к нему присоединились его друзья-приятели: Имп, разбивший стекло с тайной целью напугать всех до смерти, и грустный Зомби со сгнившей рукой. Воистину душераздирающее зрелище. Согласно Кармаку, атмосфера в игре будет сохранена — ощущение темноты, угрозы, кошмара. Монстры и сверхмощные боссы будут появляться неожиданно, заставляя нас вздрагивать и тянуться за корвалолом. Этому, в свою очередь, будет способствовать и звуковое сопровождение. Одно имя человека, записывающего саундтрек для игры, чего стоит. Сам король боли Трент Резнор! Лидер альтернативной команды Nine Inch Nails и человек, открывший миру милашку Мерлина Менсона, в одном лице. Но не ждите ничего тяжелого в стиле последнего. Doom III будет отличаться мрачными протяжными звуками, доводящими особо нервных игроков до полного исступления. В качестве стандарта звука, скорее, будет выбран Dolby 5.1. Для написания сценария id наняла двух профессиональных голливудских сценаристов. Те, в свою очередь, в долгу не остались и придумали захватывающий сюжет, не слабее, чем у самых жутких фильмов ужасов. Теперь количество противников снизится до минимума, доведя общую атмосферу до первобытного страха в лучших традициях мастера этого дела Альфреда Хичкока.

Кармак не считает движок нового Doom'а следующей ступенью в эволюционной лестнице, созданной Quake. Он думает (ни много, ни мало), что движок во всех отношениях является прорывом, революцией в мире компьютерных технологий. С этим невозможно не согласиться. Ключевой фразой речи Кармака являлось то, что движок Doom установит новые стандарты в разработке игр. Многие компании, возможно, будут лицензировать технологию или попробуют скопировать ее.

Теперь ложка дегтя в эту огромменую бочку с медом. Замечу, ложечка еще та. Джон Кармак коснулся скорости работы **Doom III** с нынешним поколением 3D акселераторов и сказал, что новая игра «будет гораздо агрессивнее в плане требований к железу, нежели наши предыдущие тайтлы». По словам Джона, GeForce 2 станет минимальной необходимостью для средненькой работы игры, а Geforce 3 со всеми включенными опциями игры, с трудом потянет 25–30 кадров в секунду. Отвечая на недоуменные возгласы публики, Кармак отметил, что к моменту выхода **Doom III** на рынке появится новое поколение акселераторов, которые без труда выжмут 60 кадров. GeForce 4, например. Помимо этого, Кармак подумывает над специальными вариантами **Doom III** для Playstation 2 и Xbox. И если версия игры на второй соньке в графическом плане будет заметно отставать, то на Xbox она будет выглядеть полностью идентичной PC-версии. Только вот уровни короче получатся. Что поделаешь, с памятью у майкрософтовского детища неладны.

На сегодня все, но в будущем мы еще будем возвращаться к этим играм. Кроме того, уже в следующем номере ждите превью **Wolfenstein: Return to Castle** и **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**.

Андрей Гайдут

Indus3

GodGames отправились на свалку

Легендарная компания по сбору независимых разработчиков прекратила свое существование. Остатки Gathering of Developers вольются в нью-йоркский офис Take Two Interactive. Интересно, что и после прекращения своего существования GodGames сохранится в качестве популярной торговой марки, используемой на части продукции Take Two. Что касается основателя Gathering, странного Майка Уилсона, то он уже приступил к созданию развлекательного журнала для взрослой аудитории на DVD дисках. Проект, названный SubstanceTV, начнет свое движение ближе к концу этого года.

nVidia сорвет банк на Xbox

Если Microsoft торгует Xbox в убыток ради завоевания игрового рынка, то nVidia, создавшая GPU для этой системы, рассчитывает получать по $80 за каждую проданную приставку. Иными словами, за несколько недель продаж nVidia планирует (надеется) получить около 100 миллионов долларов. Интересно, что финансовый директор компании Кристиан Хоберг пока еще не купил гигантский дом на берегу океана, предпочитая обождать до конца года. Отвечая на вопросы Businessweek, Хоберг не стал включать предполагаемую прибыль от Xbox в общие финансовые прогнозы, насчитав всего 1,1 миллиарда долларов прибыли по итогам очередного финансового года.

15 миллионов Playstation 2

По данным на 30 июня 2001 года, компании Sony удалось продать 14,95 млн. PlayStation 2, что существенно усложняет успешный старт Xbox и Gamecube. Microsoft и Nintendo придется серьезно поднапрячься, чтобы достичь столь значительных результатов.

Что же касается продаж игр, то и тут статистика не менее впечатляюща. Всего за год со старта системы было продано 49,8 млн. игр, при этом большинство долгожданных разработок появятся только к концу этого года.

Европейская E3

Начиная с апреля будущего года в самом центре Европы откроется своя собственная международная игровая выставка, основной конкурент и противник E3. Новая инициатива европейских компаний, названная World Game Show, пройдет с 12-го по 15-е апреля в одном из крупных выставочных центров Парижа. Предполагается, что в мероприятии примет участие от двухсот до трехсот известных компаний со всех уголков мира.

Microsoft покупает Sega?

Спустя четыре месяца со дня смерти м-ра Окавы CSK решила продать все акции дочерних компаний Sega и ASCII. Представители аналитических компаний, ссылаясь на официальный доклад нынешнего президента CSK Масаширо Аозоно, называют решение о продаже подразделений решенным делом, так как CSK хочет покинуть этот сектор бизнеса. Учитывая огромную заинтересованность Microsoft в новых командах разработчиков, 650 миллионов долларов за невероятно популярные игровые серии кажутся уже не столь значительным вложением. Неофициальный источник в Sega подтвердил факт первичной проработки подобной сделки. «Microsoft верит в то, что для достижения успеха ей понадобится большое количество внешних групп разработчиков. Sega в этой ситуации выглядит весьма лакомым и недорогим кусочком»,— прокомментировал ситуацию один из представителей игровой индустрии.

Interplay покидает рынок PC

Вчера компания Interplay подвела очередные финансовые итоги. Убытки увеличились до 11,4 млн. долл. США. Резкое снижение акций и ежемесячные выплаты по кредитам вместе с налогами на сумму в 20 миллионов серьезно подорвали пошатнувшиеся здоровье знаменитого издательства. В результате компания готовится к очередной перетряске и смене руководства в сентябре этого года. Все основные посты займут более



профессиональные менеджеры Titus. Что касается изменения политики компании, то, начиная со следующего года, все продукты будут выходить по обновленной схеме. Сначала игра будет появляться в версии для GameCube или Xbox, затем портироваться на другие приставки, включая PS2 и GBA, лишь после этого последуют отдельные варианты для PC и Mac. Комментируя новую политику компании, Брайн Фарго отметил буквально следующее: «Мы испытываем болезненные проблемы и разочарования в связи с задержкой нескольких важных проектов для приставок следующего поколения, поэтому обладая ограниченными ресурсами мы вынуждены сосредоточиться на только на самых мощных разработках, закрыв или заморозив остальные проекты (TORN не последний в печальном списке). Мы также надеемся на выход Galleon, Hunter, RLH, Neverwinter Nights и Matrix, каждый из которых, в первую очередь, рассчитан на приставки следующего поколения. Мы продолжим поиск стратегических альянсов и лицензий, чтобы продолжить свое существование в качестве крупного издательского дома». Посмотрим, насколько эти планы оправдаются на очередном собрании акционеров.

Каждому геймеру по ежу!

Компания Sonic TEAM решила весьма неожиданно отметить десятилетие популярного супергероя. Голубой ежик с повадками суперзвезды будет увековечен в трех подарочных наборах: статуэтках из хлорвинила (по 12 сантиметров каждая), серебряных и золотых кольцах и абстрактных кубических творениях. Все произведения искусства будут доступны только на территории Японии, но если у вас есть кредитная карточка, то вы сможете заказать любимого персонажа в одной из трех форм сразу в нескольких известных он-лайн магазинах.

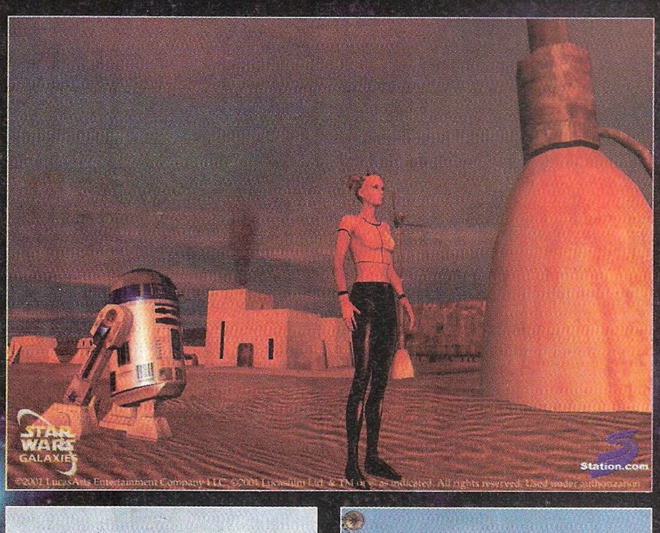
Nintendo объявляет войну Microsoft

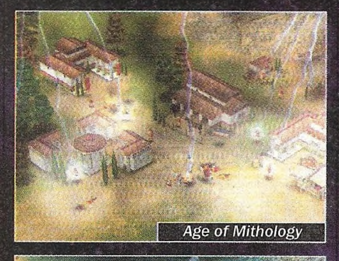
Перенеся дату выхода GameCube и анонсировав линейку от Mario до Pikachu, Nintendo приготовилась к продолжительной борьбе со своими многочисленными конкурентами. Вице-президент американского отделения компании, Питер Майн, замечает, что перенос даты выхода лишь ухудшит позиции конкурента, так как Microsoft будет всеми силами стараться продать как можно больше копий Xbox до выхода GameCube. Именно в спешке Microsoft должна совершить ряд смертельных ошибок. Сложно сказать насколько такая стратегия оправдается, но более дешевая система от Nintendo может привлечь широкую аудиторию игроков от 8-ми до 35-ти лет. Предполагается, что практически все покупатели Game Boy Advance также захотят приобрести GameCube. В качестве ответных мер маркетинговые специалисты из Microsoft готовят целый букет сюрпризов, включая выход давно ожидаемых продуктов (Silent Hill 2, Halo, Half-Life 2) в специальных версия для Xbox.

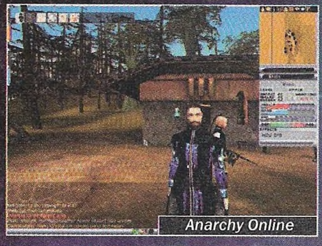


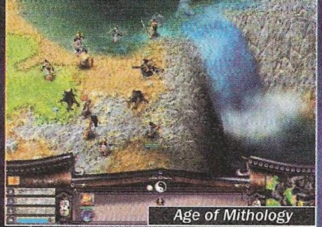
Отшумели летние дожди, наступила осень, и все больше времени отделяет нас от тех погожих майских деньков, когда в американском городе Лос-Анжелесе прошла самая грандиозная за всю историю игровой индустрии выставка — **E3 2001**. На ней было представлено огромное количество игр, что не удивительно, так как сразу две компании презентовали свои новые консоли: Microsoft — сверхмощную Xbox, а Nintendo — загадочную, но от этого не менее впечатляющую GameCube. Кроме того, еще два монстра игровой индустрии, Sony и Sega, представили новые линейки игр для своих приставок — PlayStation 2 и Dreamcast соответственно. Ну и конечно, производители игр для PC в долгу не остались. В общем, как вы понимаете, рассказать обо всем представленном на E3 вряд ли возможно. Поэтому мы решили предложить вашему вниманию только те игры, которые произвели на выставке фурор. Все они будут подробным образом описаны в следующих номерах журнала, а обзоры некоторых из них (Unreal II, Warcraft III, SoF II, Luigi's Mansion, Shenmue II) вы найдете уже в этом номере.

PC

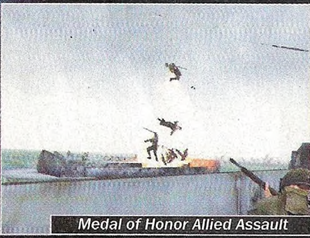


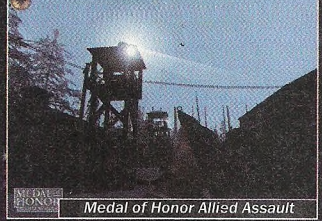

Age of Mithology

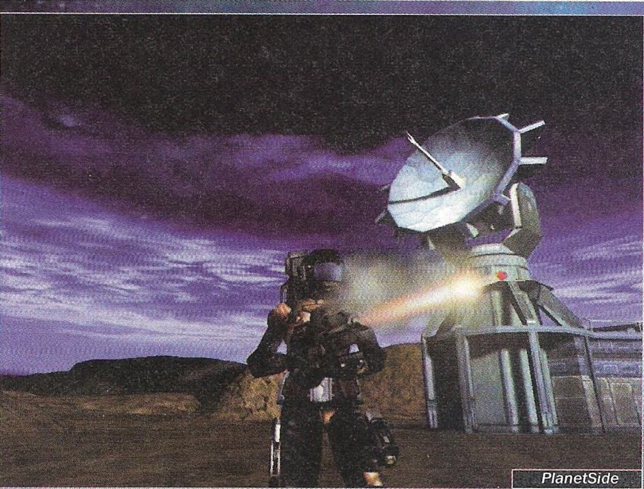

Anarchy Online


Age of Mithology


Battle Realms


Medal of Honor Allied Assault

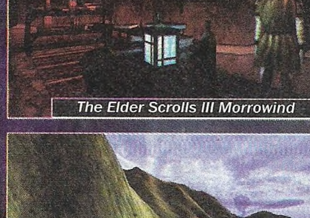

Medal of Honor Allied Assault


PlanetSide

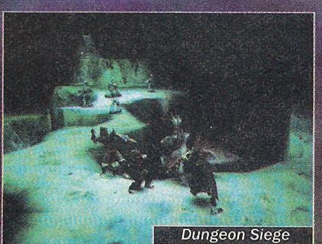

Star Trek Bridge Commander


Star Trek Bridge Commander


The Elder Scrolls III Morrowind


The Elder Scrolls III Morrowind


Dungeon Siege


Dungeon Siege


Star Wars Galaxies


PlanetSide




Earth and Beyond





Dreamcast


NFL 2k2


NBA 2k2


Crazy Taxi 2

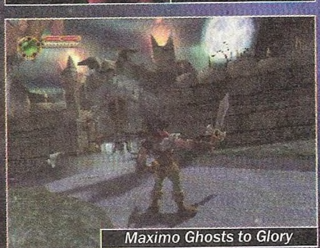

Phantasy Star Online Version 2

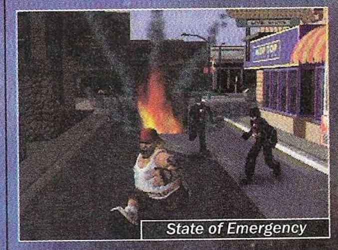

Ooga booga

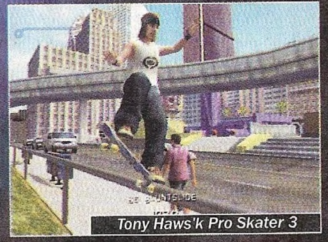
PlayStation 2


Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

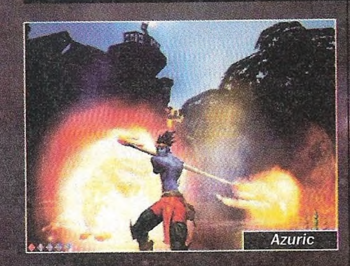

Devil May Cry

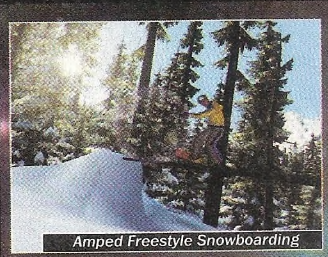

Maximo Ghosts to Glory

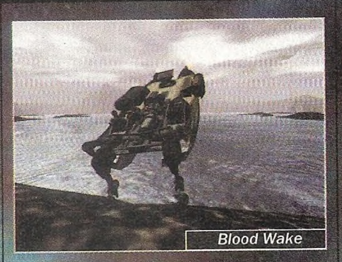

State of Emergency

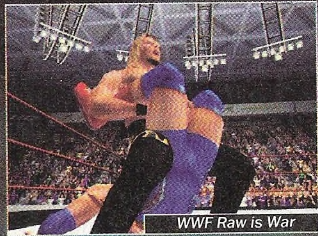

Tony Haws'k Pro Skater 3

Xbox

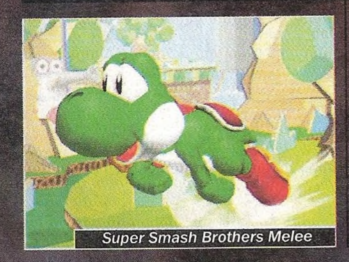

Azuric


Amped Freestyle Snowboarding


Blood Wake

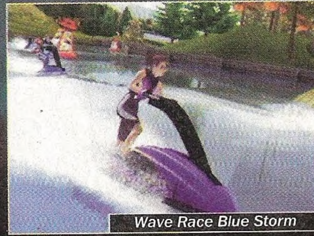

WWF Raw is War

GameCube


Super Smash Brothers Melee


Kameo Elements of Power


Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II


Wave Race Blue Storm

ИгроPanorama

Half-Life 2 & Tribes 3

Sierra Studios приступила к разработке Tribes 3 и Half-Life 2. И если первый представляет весьма относительный интерес для отечественного рынка, то второй вызывает максимальный ажиотаж у всех поклонников 3D Action. Несмотря на то что игра нацелена на середину ноября 2002 года в версиях для PC и Xbox, Valve подумывает об использовании технологии Doom 3 (вместо криво-го Team Fortress 2), что может перенести дату выхода еще на несколько лет вперед. Кстати, эта информация частично подтверждается недавним лицензированием нескольких наработок Valve для последующего использования в Doom 3. При нынешних обстоятельствах эта сделка могла оказаться обыкновенным бартером.

Starcraft 2

Blizzard на протяжении последних четырех месяцев активно работает над давно ожидаемым Starcraft 2 (работа началась именно четыре месяца назад, а не полтора года, как отмечают некоторые западные источники), используя трехмерную технологию Warcraft 3. Игра вряд ли будет анонсирована на этой ECTS и ожидается не раньше середины лета 2003 года (учитывая неприятную привычку Blizzard, эта дата вполне может переместиться на пару лет вперед).

System Shock 3

Похоже, что, несмотря на гигантское желание Кена Ливайна и Уоренна Спектра, третья часть System Shock никогда не увидит свет дня. Сразу после своего развала компания Looking Glass раздала все права на серии System Shock и Fly Unlimited своим многочисленным кредиторам. Кусочки проекта остались на руках у Eidos, Electronic Arts и множества мелких компаний. Более того, никто не решается выкупить все права на серию, так как на данный момент большие сомнения вызывает коммерческая ценность проекта. Теперь будущее серии зависит непосредственно от Electronic Arts, у которой находится около 65-ти процентов всей документации. Вполне возможно, что через пять-шесть лет мы увидим System Shock 3. Или этого не произойдет никогда.

SimCity 4000

Согласно пресс-релизу, пришедшему из стен Maxis, компания приступила к производству официального продолжения популярной серии SimCity. Разработка находится в производстве более пяти месяцев и чувствует себя прекрасно. Веб-мастер компании, Даниель Гров, сообщает, что на данный момент игра не имеет официального названия, но точно известно, что это не будет SimCity 4000. По мнению руководства компании, игра слишком революционна, чтобы присваивать ей очередной порядковый номер. Официальную презентацию игры и первые скриншоты из полностью трехмерного чуда с поддержкой импорта персонажей из мира Sims мы увидим после сентябрьской ECTS.

Final Fantasy XI

Первое публичное тестирование игровой сети PlayOnline начнется в Японии в середине декабря этого года. Одновременно с этим планируется предварительный запуск Final Fantasy XI для ограниченного круга представителей игрового сообщества. Финальная версия Final Fantasy XI для PC, PlayStation 2 и Xbox появится в середине марта 2002 года.

IceWind Dale 2

Разделавшись с Torn, компания Interplay решила произвести достойный ответ Diablo 2, а заодно заработать немного денег. Пока часть команды BIS пытается перебросить Torn на новый движок и концептуально планирует новую серию из мира Fallout, большая часть основной команды активно трудится над Icewind Dale 2. Нам не известны подробности движка или сюжета, но, учитывая январский deadline, мы вряд ли увидим полностью трехмерный продукт. Один из бывших сотрудников Black Isle Studios, пожелавший остаться неизвестным, подтвердил факт производства IceWind Dale 2, параллельно заметив, что если проект появится в начале следующего года, то стоит ожидать десятки патчей и исправлений, так как за столь короткий срок команда просто не успеет отполировать проект. Беседуя со многочисленными фанатами на официальном форуме Black Isle Studios, президент компании Feargus Urquhart, подтвердил факт разработки Action-RPG, но отказался сообщить какие-либо детали. Будем надеятся, что Interplay раскроет первые подробности этого и других проектов на осенней ECTS.

NBA Live 2002

Один из продюсеров EA Sports объявил о закрытии NBA Live 2002 в версии для PC. Игра появится ближе к концу этого года в вариантах для PlayStation, PlayStation 2 и Xbox. Впрочем, тот же источник не исключает возвращение легендарной серии на PC вместе с NBA Live 2003.

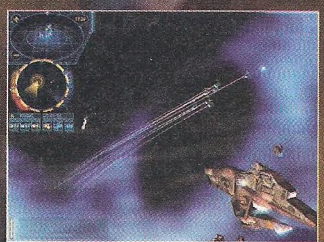
Sonic Adventures 3

По сообщению западного источника внутри японского отделения Sega, компания Sonic Team приступила к разработке третьей части популярного экшена Sonic Adventures в версии для GameCube. Игра находится в разработке около двух месяцев и вряд ли появится до конца следующего года. Стоит отметить, что две предыдущие части Sonic Adventures были эксклюзивными проектами для Dreamcast.

Starmageddon

В недрах компании Lemon Interactive зреет новый проект, который должен, по некоторым оценкам, стать смесью Homeworld и Red Alert 2. Как вы догадались, события будут разворачиваться в космосе. За господство поборются три расы — технологичные земляне, кровожадные Daemons и паразитические Vitechy. Последние названы паразитическими не просто так. Они смогут высасывать энергию из вражеских кораблей. Сюжет обещан довольно непредсказуемым, а игровые площадки наполнят большим количеством наворотов, таких, например, как силовые и астероидные поля. Выход игры намечен на конец 2001 – начало 2002 года.





Название: Unreal II
Разработчик: Legend Entertainment
Издатель: Infogrames
Жанр: 3D shooter
Дата выхода: первый квартал 2002
Системные требования: ® PIII 933 , G-force II, RAM 256 ®

Красота спасет мир. Через год

Никакого вступления. И так все ясно. Unreal — самая красивая игра изо всех, когда-либо создававшихся. Unreal II будет лучше. Намного. В плане красоты. На этой оптимистической ноте можно было закончить статью и смотреть на скриншоты, но вы бы, наверное, меня не поняли. Ok! Читайте и не говорите, что не читали!

Сюжет

Вас нанимает на работу Гражданское Правительство, базирующееся на многострадальной старушенции под названием планета Земля. Вы эдакий шериф, гроза Дикого Запада XXIV века. Только учтите, старенького кольта не предвидится. Придется разрывать врагов с помощью очередного огнемета, скрещенного с микроволновкой. Хм, нам не привыкать.

Приходите, значиться, в свою конторку, а там вам и говорят: «Добрый день, дорогой вы наш камикадзе, вот вам корабль межзвездный очень скоростной. Садитесь в него и вперед, галактику нашу исследовать. И заодно будете поддерживать мир во всем мире, а неугодных и прочих мародеров в расход пускать». Вот ведь какие люди душевные. Помощницу даже вам выделили, Аиду. Ничего так девушка, симпотная, в латексе вся. Мелочь вроде, а приятно. Но только вы начинаете сеять разумное, доброе и вечное, как вдруг приборы фиксируют невероятный всплеск насилия и жестокости на вверенном вам участке. Не знаю, что уж там за приборы такие, но со вселенским злом мы воевать умеем. В общем, с этим все ясно. Kill'em all, как поется в одной доброй американской песенке.



Графика, дизайн, движок

Ну вот, опять вы за старое. Вам же русским языком сказали: «НЕ-ВЕ-РО-ЯТ-НО!». Когда ребята из Epic передали свое детище в руки разработчиков из Legend Entertainment, многие начали сомневаться в конечном результате. Но когда





на E3 показали кусок игры, все присутствующие схватились за головы, забыли третий Doom и дружно побежали пить крепкий кофе с плюшками и апгрейдить свои компы до PIII 933 , G-force II, RAM 256. Детализация окружающего мира вызывает чувство, сопоставимое с укусом малярийного комара. Шок и отказ верить в происходящее. Посмотрите на скриншоты. Это действительно работает!!! Демонстрационный уровень представляет собой планету земного типа. Ваш звездолет приземляется среди заросших травой холмов. Когда я говорю «травой», я имею в виду не размазанную по текстурам холмов зеленую кляксу. Каждая травинка представляет собой отдельный полигональный объект. Из травы показалась мордочка инопланетного зверька, привлеченного неведомым шумом. Видно, мы помешали ему и его сородичам доедать лежащую неподалеку тушу более крупного зверя. Про воду вообще молчу. Такой красивой воды в природе и найти невозможно. Небо, птицы на нем, винтовка с оптическим прицелом, из которой можно разбирать очередного монстра по кусочкам,





пламя огнемета и мимика человеческих персонажей — все это до невозможности реалистично и чертовски красиво. И так все 25 уровней singlplayer-режима. Что нам готовит multi? 15 базовых уровней. Один из которых, например, представляет собой пояс астероидов и нас, летающих среди них. Эпитета, который мог бы это описать, подобрать просто невозможно. Слишком уж все хорошо. Начинаешь даже подозревать какой-то подвох. Но нет, все честно.

Эпилог

Игра действительно должна получиться потрясающая. Пожалуй, ничего лучше в первом квартале 2002 года выйти не должно. Но, уважаемые читатели, об апгрейде придется подсуетиться уже сейчас. Иначе действительно нереальный шедевр пройдет мимо вас.

Андрей Гайдут

Название: Sigma
Разработчики: Relic
Издатель: Microsoft
Жанр: RTS
Дата выхода: III квартал 2001 г.
Системные требование: не объявлены

Руки, ноги и хвосты

Здравствуйте, мои маленькие любители этого большого и славного мира животных. Сегодня речь пойдет о новом, весьма необычном представителе игровой фауны, а именно — об игре **Sigma**. Родителями этого удивительного зверя являются уже довольно известные в животном (*читай — игровом*) мире Relic и Microsoft. Как видим, родословная у нее неплохая, но давайте попробуем изучить ее более детально, как говорится, заглянем во ДНК ее.

Какие ассоциации возникают у вас при слове «Sigma»? У многих, по-видимому, сейчас начался мозговой штурм, в результате которого даже могла проявиться информация о том, что это такая буквочка греческая, используемая в математике... Но это не важно, так как здесь Sigma представляется нам как некий шото-типа-гено-конструктор, а составными частями его являются бедные, ни в чем не повинные животные. То есть, опять разработчики решили сделать из нас Творцов, ну прямо напасть какая-то с божественным уклоном на них нашла.

А давайте теперь поговорим с вами об эволюции, в смысле — о сюжете игры. И вот что прослеживается — некий «ветеран Первой мировой», Rex Chance (авантюрист по природе) попадает на острова

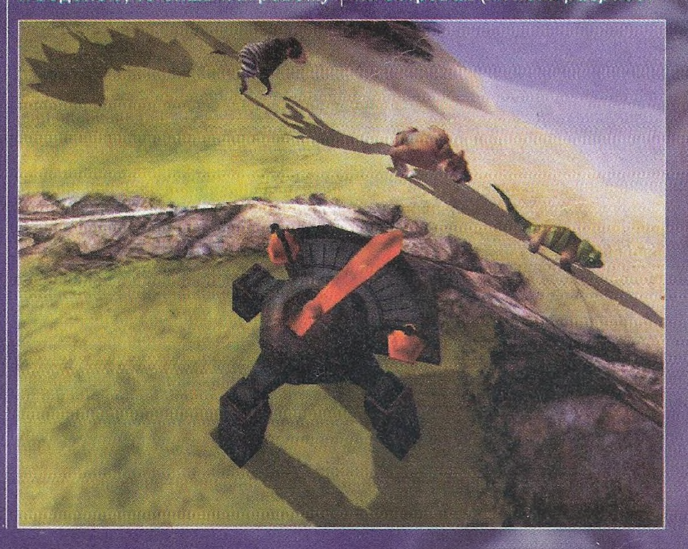


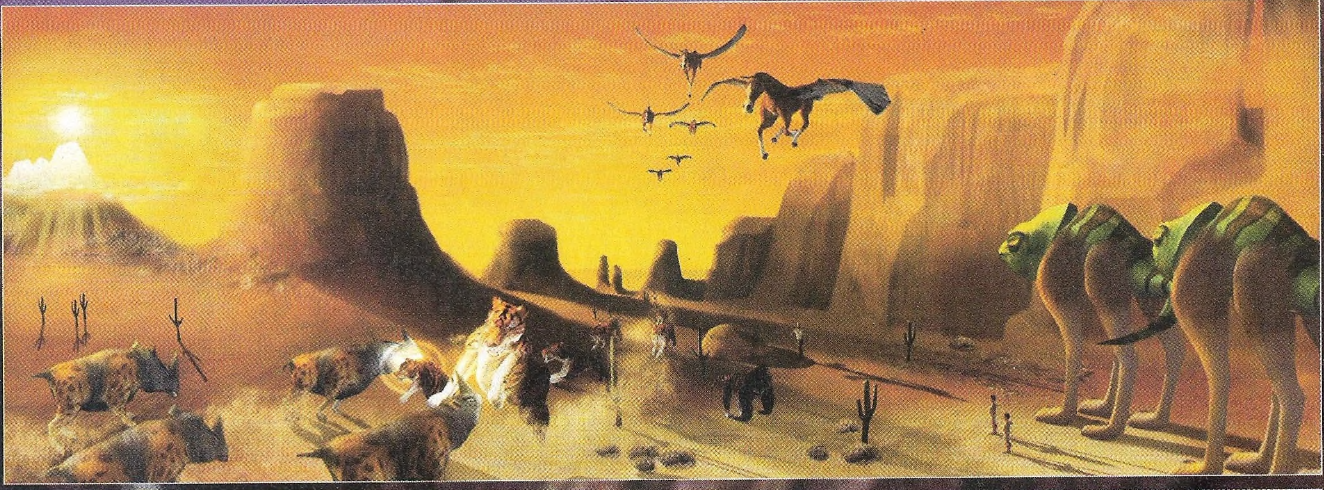
в Тихом океане (*не фантазируйте очень сильно, он туда залетел на обычном самолете*). Он ищет женщину (*банально, не правда ли?*), которая является биологом и была похищена при странных обстоятельствах. Прогулявшись по острову, подышав тамошним воздухом, Rex выясняет, что в похищении виноват злой докторишка-гений Upton Julius, который специально заманил его на острова, стырив биолога, и что самое интересное, сия коварная личность изобрела штукенцию под названием Сигма — с ее помощью можно скрещивать всяких животных и получать удивительных мутантов.

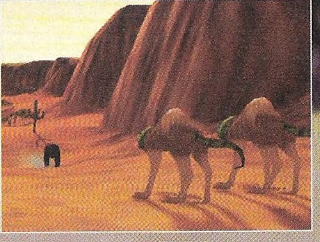
Но, как говорится, кто на нас с мечом пойдет... вот и здесь наш герой быстренько сообразил шо куда и шо почем — и началась рубилова со злым ученым с использованием тварей неимоверных.

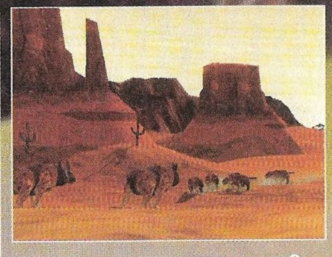
Ну вот мы с вами и подошли к водопою, то бишь к игровому процессу. Для начала придется изрядно попотеть, гоняясь за боевыми единицами в виде животных, при этом заловить сразу какую-нибудь громадину не получится, потому что бегать за ними вам предстоит «босиком и с голыми руками», так что для начала пособираем пособников. А вот когда уже раздобудете пару-тройку анималов да с их помощью заловите злого хищника — вот тогда-то и разворачивается арена действий для людей с буйной и больной фантазией. Причем поизвращаться над зверями можно так, что природа просто отдыхает, а если бы Чарльз Дарвин это увидел, то наверняка б постригся и ушел в монашки.

Нельзя не сказать о том, что на островах (*их пока разработ-*













чики наштамповали около семнадцати) проживают и аборигены, которые за прогрессом не гонятся и в свободное от работы время поклоняются тотемам в виде животных, при этом «божки» эти — уроды страшные. В смысле, не понятно кто вообще в скрещивании участвовал. Но тут вам и гены в руки — чтобы эти туземцы разрешили поохотиться на редкого зверя, нужно им слепить такого «красавца», от которого у аборигенов должны выпасть челюсти, и они дружно побежали бы совершать богохульство над предыдущим божеством.

Наверное, многим уже стало интересно, сколько видов животных будет участвовать в генетических извращениях? Отвечаю — довольно много. Что, не устраивает ответ? Уточняю — около шестидесяти. Причем для каждого вида

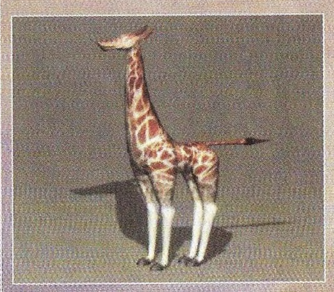


свой AI, который изменяется в зависимости от того, с кем будет данный вид лепиться. А лепить мы можем что хочешь и с кем хочешь, и, по слухам, скрещивать можно как реальных зверей, так и уже обработанных мутантов и, соответственно, тех и этих между собой.

Но не думайте, что все время будете тупо сидеть и скрещивать, соединять... это же не пазлы и не конструктор, а RTS, так что продумывать придется и кого делать, и сколько, и зачем оно вообще вам надо. При этом разработчики позаботились о реалистичности **Sigma**, и надо прежде подумать о климатических условиях для соединяемых видов — для того чтобы не сделать, например, разведчика в виде летающего крокодила и не отправить его на снежные вершины... Кстати, военные действия будут происходить на всех семнадцати островах — и на суше, и на море, и в воздухе. А пока царит мир, мутантики ваши будут пощипывать травку, покусывать мясцо — в общем, спокойно существовать.

Что касается среды обитания (в данном случае — графики), то здесь разработчики ныкаются и увиливают от конкретного ответа, выкидывая иногда инфу о том, что 3D графика будет максимально приближена к реальным изображениям, а каждое животное будет обделано десятью тысячами полигонов с использованием скелетной анимации для большей реалистичности движения. В игре будет использована вращающаяся камера с возможностью приближения и удаления, как в Homeworld. Природные же ландшафты обещают радовать глаз самых придирчивых геймеров и т. д. — в общем, все, что обычно говорится, когда речь идет о еще не вышедшей игре.





С одной стороны, **Sigma** не является такой уж невидалью, ведь был уже опыт с генным моделированием в **Evolva**, **Gene Wars**, **Creatures**, а с другой стороны, это новый суперпроект с невероятно оригинальной идеей использовать в качестве генного материала реальных животных. Вот только интересно то, что Sierra от издания **Sigma** отказалась, хотя можно себе представить масштабы прибыли, если у игры будет успех. Неужели известный издатель ставит моральные принципы превыше всего и считает низким издавать игру, где имеют место генные извращения над реальными зверями?... а как же Microsoft?..

Генетик Юрий Гладкий

SOLDIER OF FORTUNE

SOF.WON.NET

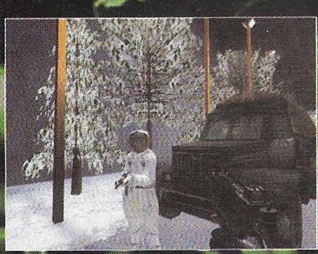
Название: Soldier of Fortune 2
Разработчик: Raven
Издатель: Activision
Жанр: 3D Action/FPS
Дата выхода: II квартал 2002 г.
Системные требование: не объявлены

Приход по-солдатски 2

К игре **Soldier of Fortune**, которую запретили в некоторых странах из-за обилия жестоких и кровавых сцен, на дисках с которой писали «От 18 лет людям с крепкими нервами» и т. п. и которая при этом так сильно увлекла многих геймеров своей реалистичностью (мясистостью, кровавостью), разработчики добавили символическую цифру «**2**». На прошедшей выставке E3 представители Raven снова доказали, что намерены сделать игру нового времени, придерживаясь устоявшихся традиций и вкусов,— **Soldier of Fortune 2**.



Сюжет игры опять и снова делают русские, а именно — некие «добрые» российские ученые сотворили очередной тип бактериологического оружия. И так он им понравился, что захотелось его всему миру презентовать — вот, мол, угощайтесь, дорогие соседушки, пряником бактериологическим. Все, конечно же, их благодарить начали, телефоны спецслужб набирать... И было бы довольно интересно, если б теперь нам отводилась роль какого-нибудь дантиста-мстителя, так нет же, придется снова доставать с полки изъеденный молью зеленый берет и в роли наемника по особым поручениям выполнять миссии по спасению заложников, сбо-



ру секретной информации и подрыву стратегически важных или опасных объектов. Кстати, помотаться придется и по Праге советских времен,



и в джунглях Колумбии, и на огромном океанском лайнере, и в тюрьме Гонконга, и, конечно же, на супер-вау-секретной советской базе на Камчатке.

А что ж Engine грядущий нам готовит? А это будет движок «Quake 3 Arena» + доморощенный «Ghoul 2» и ROAM Terraine System, благодаря которой появится возможность уводить бронетехнику, а также пострелять с «вертушки» вертолета.

Модели игроков в SOF 2 будут состоять из трех тысяч полигонов каждая (в среднем), а количество полигонов в моделях оружия возрастет в десять раз. Для противников приготовлена радующая глаз система повреждений — тридцать точек поражения на теле. При этом количество анимашек, «оживляющих» процесс смерти, будет доходить до ста (для каждого из пятнадцати типов тел). Противники смогут говорить на их родном языке (русский вкл.), вот только поговорить с ними о раннем творчестве А.С. Пушкина вряд ли получится.

В SOF 2 введено намного больше «реального» оружия. Пушку-микроволновку из первой части списали детям на игрушки (и это правильно), зато получили 14 видов оружия — пистолет 45-го калибра, M4, M203 grenade launcher, а также пистолеты, винтовки, шот-





ганы, гранаты и другие полезные железяки.

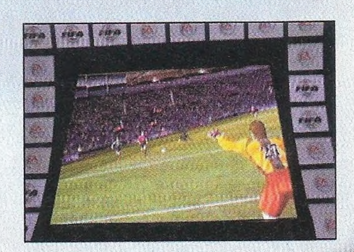
Ум с нами! Именно так! Нас встречает новость о том, что противники наши будут ходить под очень наворочено-продвинутым AI алгоритмом и станут похожи в поведении на самых умных ботов из **Q3A/UT**. Например, в этом AI используется инструмент «LICH Artificial Intelligence», который наделит противника прекрасным *слухом*, благодаря которому вас можно будет вычислить по шуму шагов, *мозгами* — для применения атаки группой, использования укрытий и даже *инстинктом самосохранения* (у тебя дома жена, дети, кошка, а ты под пули лезешь).

Не будет излишним также заметить, что в игре должен быть и «генератор случайных уровней», который сам может криэйтить сценарии из случайно выбранного набора местности, окружения, размера карты, задания на миссию и пр. Так что особо пристрастившиеся смогут проходить игру по нескольку раз, не страдая от дежавю.

Окончание работ над Soldier of Fortune 2 намечено на зиму этого года. И если все пройдет гладко, обойдется без землетрясений в районе офиса Raven или ядерной зимы, то многие смогут сделать себе приятный рождественский подарок.

Юрий Гладкий

Название: FIFA 2002
Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
Жанр: Симулятор футбола
Дата выхода: осень 2001



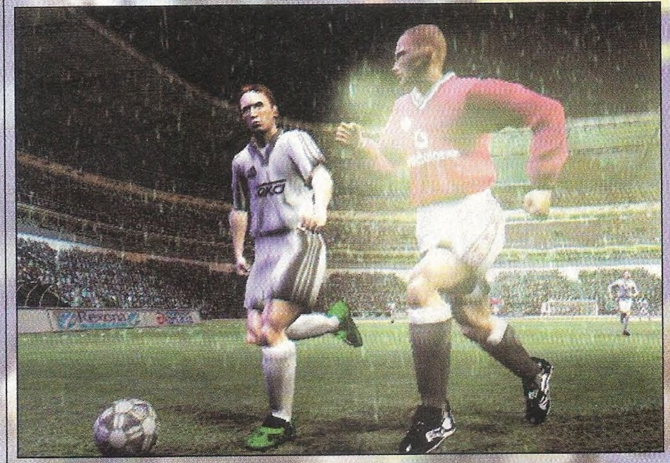
Сухой лист





От игр из серии FIFA у меня остается двоякое впечатление. С одной стороны, я смотрю на них как заядлый футбольный болельщик, любящий игру №1 прежде всего за непредсказуемость и накал страстей, царящий во время матча. За выброс в кровь адреналина, когда команда соперника осаждает ворота моего любимого клуба в последние минуты матча при счете 0:0. И за дикий крик радости, когда любимый клуб на третьей добавленной арбитром минуте забивает победный гол и вырывает такую нужную победу. В этом отношении все предыдущие части популярного футбольного симулятора не выдерживали никакой критики, особенно когда речь шла об игре против компьютера. Согласитесь, ведь если бы настоящий футбол был такой же однообразный, как в FIFA 99 (2000, 2001), его вообще бы никто не смотрел. Может быть, все дело в том, что его делают американцы? А как они могут сделать нормальным то, в чем совсем не смыслят? Это все равно, что мы будем делать игру про бейсбол. Среди многих геймеров бытует мнение, что настоящий футбол должны делать европейцы, а еще лучше — украинцы или россияне. Они (геймеры) сетуют на то, что движения игроков не менялись уже 3–4 года и каждый матч напоминает фильм, виденный уже с десяток раз. Жалуются на непродуманную систему трансферов, невозможность забить издалека и на то, что некоторые игроки похожи на больных радикулитом обезьян. Да мало ли еще какие поводы для недовольства возникают у них.

А с другой стороны, я смотрю на FIFA как геймер. И могу вам сказать, что немногие игры заставляли меня просиживать возле экрана монитора или телевизора (PS) больше шести часов. Особенно если играть с другом, который сидит в соседнем кресле и грозиться сломать джойстик, каждый раз, когда ты забиваешь гол в его ворота. И плевать на все недочеты разработчиков, когда игрок твоей команды делает очередной кульбит. Собственно говоря, вот почему я с таким нетерпением жду **FIFA 2002**. На этот раз игра будет ориентирована на чемпионат мира, который, как известно, пройдет летом следующего года в Японии и Корее. И если кто помнит FIFA 98: Road to World Cup (там еще такой замечательный саундтрек был: Blur, Song 2), то приблизительно так и будет выглядеть новая фифа (не в плане графики, конечно ☺). Выбираем одну из 75-ти сборных и участвуем в отборочном турнире. Только прошу вас, за поляков и за Уэльс играть не надо. Ну, просто не надо и все. EA sports обещает, что FIFA 2002 станет самым-самым во всех отношениях футбольным симом этого года, хотя украинскую лигу по-прежнему в ряды seasons не вписывают. Эх, ну да ладно. В конце концов, патчи затем и создаются, чтобы мы их использовали себе во благо. Графика и AI, говорят, намного улучшатся (хотя куда уж лучше ☺). Причем повысится уровень AI не только противника, но и ваших партнеров. Система пасов станет более сложной, а судья — очень умным и неподкупным. Короче говоря, успех, как всегда, обеспечен. А вот что касается моих вышеперечисленных придирок, то, как говорится, игра покажет кто, где, что…



P.S. Поздравляем «Динамо» Киев с выходом в основной раунд Лиги чемпионов, а украинских школьников с введением урока футбола!

Рефери матча
Андрей Гайдут













Название: Warcraft III
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Жанр: real-time role-playing strategy
Дата выхода: первая половина 2002 года

Столкновение миров

Давным-давно, когда по Земле еще ходили последние динозавры, а обладателей 486-х DX почитали за полубогов, была у людей одна страсть. Каждый день, приходя с работы, садились они за своих верных виртуальных друзей и при тусклом свете одиноко горевшей лучины начинали Игру. Строили дома, вырубали близлежащие леса и добывали золото. А в перерывах между этими, без сомнения благородными, занятиями предавались методичному уничтожению зеленой клыкастой нечисти в реальном времени...

Дорогие читатели, я думаю, нет нужды лишний раз напоминать название игры, покорившей сердца миллионов людей во всем мире. У нас нет времени вспоминать прошлое. Давайте лучше посмотрим, что нас ждет в недалеком (я надеюсь, действительно недалеком) будущем. Тем более, что повод тому у нас есть. Имя ему **Warcraft III**.





Краткое отступление для истинных поклонников

Друзья, товарищи, однополчане, в конце концов!!! Да что ж это такое делается?!! На святое покусились!!! Против истины поперли!!! Вы посмотрите, что они, эти святотатцы из Blizzard, натворили. Взяли и смешали два жанра — RTS & RPG. И получилось у них эдакое чудище двуглавое под названием RTRPS (real-time role-playing strategy). Нет, вы не поймите меня неправильно. Я вовсе не против того, чтобы жанры проникали друг в друга. И будь это любая другая игра, я бы скромно промолчал по этому поводу. Но, извините, не Warcraft. Несомненно, третья часть знаменитой саги будет пользоваться бешеной популярностью среди геймеров всего мира. Однако от нее отвернутся поклонники, которые не признают такого варварского вмешательства в сам процесс игры. Настоящие фанаты старого доброго Warcraft.

Собственно само превью

Сюжет вновь закручен вокруг противостояния людей и орков. Однако на этот раз к





ним присоединятся еще целых четыре расы. Какие именно — сказать на данный момент еще сложно. Но разработчики упоминали Burning Legion (нечто вроде звездного десанта) и Undead (этих, впрочем, следовало ожидать). При этом каждая раса делится на отдельные народности. Среди орков, кроме них самих, можно обнаружить троллей и минотавров, а у людей можно легко встретить эльфов и карликов. Еще будут нейтральные юниты, путешествующие по миру и жаждущие примкнуть к тем, кто больше заплатит. Наемники, одним словом. Так как от канонов RTS разработчики отошли, становится ясно, что огромных армий не будет. Теперь все вопросы придется решать маленьким отрядам, состоящим из «пушечного мяса», воинов и продвинутых командиров. Все юниты, независимо от звания, будут обладать специфическими возможностями, которые можно развивать в процессе игры. Чем дольше воин продержится в битвах, тем сильнее укрепляется его авторитет среди соотечественников. Таких парней придется беречь как зеницу ока, так как именно они являются залогом ваших будущих побед.

По словам создателей игры, строительству и прочей связанной с ним прозе, мы будем уделять не более 30% игрового времени. Остальное время отводится на сражения. Главным ресурсом в игре выступают деньги, на которые мы будем покупать новое снаряжение, производить ремонт зданий и платить наемникам. Дерево изобретений присутствовать будет, но в каком виде — пока непонятно. Время покажет.

Впечатляет новый трехмерный движок, на котором полюбившиеся герои смотрятся просто великолепно. Пейзажи радуют глаз, а использование скелетной и кожной анимации делает каждую битву очень натуралистичной.

Подводя итог, можно сказать, что Warcraft III, выход которого отложен до 2002 года, несомненно, должен оказаться событием в мире игр. А если не понравится... Что ж, всегда можно достать с полки диск со второй частью ☺.

Андрей Гайдут.
Зеленый и красивый.

Название: Civilization III
Издатель: Infogrames Entertainment
Разработчик: Firaxis
Жанр: TBS
Дата выхода: октябрь 2001 года
Системные требования: PII-300, 64Mb RAM

Новая культурная революция

Когда я долго и взахлеб расхваливал прелести этой игры перед представительницей прекрасного пола, она, в конце концов, не выдержала и сказала: «Вечно вы, самцы, хотите быть какими-нибудь божками!». Отчасти она права, но не совсем. Богом я был пару месяцев тому назад (B&W forever!!!). Сейчас я хочу стать просто повелителем Земли, по-моему, это не так уж и амбициозно. Два раза у меня уже получалось, сделаю и снова. Я стану самым великим полководцем, огнем и мечом буду прочищать себе путь; Чингисхан – просто ребенок по сравнению со мной. Враги будут сдаваться, едва узнав о приближении моего полностью трехмерного (веяние времени) войска. Вот где во всей своей мощи развернется мой тактический гений (спасибо тебе, HMM3). Правда, для побед мне придется контролировать много важных месторождений и ресурсов. Ведь, например, для строительства танков необходимы железо, резина, нефть. А разбросаны эти ресурсы совсем неравномерно, вот и придется повоевывать. Я взращу элиту своей армии — великих лидеров. Они будут не только великолепно драться, но и смогут обучать своему мастерству, объединять войска одной только силой своего авторитета. Потом я завоюю 75 процентов территории планеты, *и все будет кончено*.







Хотя так не интересно. Я лучше буду успешно торговать. Кстати, делать это будет намного увлекательней, чем раньше, процессы торговли не будут сводиться к управлению караванами. Я возьмусь за хитрые политико-экономико-военные игры и стану великим дипломатом. Черчилль и Рузвельт — просто дети по сравнению со мной. Я буду заключать пакты, подписывать тайные договоры, отдавать секрет изготовления матрешек в обмен на ядерное топливо и ракеты «земля – воздух» средней дальности. Благо возможностей для международных контактов будет великое множество, лишь бы добыть «writing skills» (принцип постепенности в добыче знаний сохраняется). Ресурсы я смогу получать не только торгуя, но и с помощью хитрости или подлога. Всем придется со мной считаться. Потом я построю здание ООН в Бродах, сделаю так, чтобы меня избрали генеральным секретарем этой организации — *и опять все будет кончено*.

Хотя нет, так тоже не очень здорово. Скорее всего, я стану развивать культуру и искусство, и это мне здорово поможет. Я стану круче Поплавского. Народ из соседних селений будет приходить в мой город, восхищаться его архитектурой, искусством и другими прелестями. Им тоже захочется приобщиться к такой великой цивилизации. Глядишь — уже целые нации переходят на мою сторону, и это абсолютно без военной силы. Только нужно помнить, что прирученный тобой китаец остается китайцем и норовит спрятаться за свою Великую стену, чтоб расстрелять тебя из базуки. Даже с теми, кого ты покоряешь не военным наскоком, а путем их культурной ассимиляции, придется быть поосторожней, они все будут иметь национальную принадлежность, которая рано или поздно может «датися взнаки». Самое интересное, что памятники культуры дают тем больше поинтов, чем они старше.

Закончится же все как обычно — *моей полной и безоговорочной победой*. Под Житомиром появится с десяток пирамид, они станут главными святынями, к которым потянутся верующие всей земли, и я стану повелителем, на этот раз — повелителем умов.

В общем, не важно как, но я снова стану лучшим, ждать этого осталось недолго. И горе тому, кто захочет сразиться со мной по интернету, e-mail или локалке. Ему не знать пощады.

Генералиссимус
Игорь Предкoff



Название: Tomb Raider: Next Generation
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos
Жанр: Action/Adventure
Дата выхода: II квартал 2002 г.

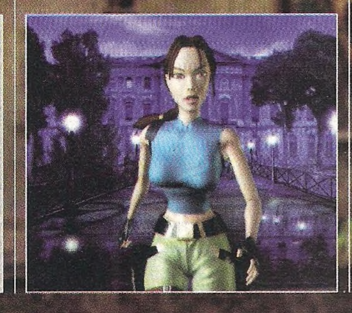
В поисках утраченного

До последнего времени меня не покидало чувство, что человек, который ответственен за написание сценариев для новых частей игры «Tomb Raider», получает маленькую зарплату. Да и ту выплачивают редко. Core Design испытывает финансовые проблемы? Верится в это с трудом. А может, они решили, что достаточно просто увеличивать количество полигонов на квадратный сантиметр виртуального женского тела, обеспечивая этим рост продаж? Такой вариант не исключен, однако долго это безобразие продолжаться не могло. Народ начал роптать. Даже самые верные почитатели несравненной гробокопательницы заметили, что процесс передвигания огромных камней наряду с методичным отстрелом тупых врагов может попросту надоесть. И знаете, таки надоел.

Тут уже умные дяди в красивых костюмах из руководства Core Design призадумались над тем, что прибыль — понятие нестабильное. Иногда она имеет мерзкую привычку быть небольшой. Подумали и решили, что есть два выхода из сложившейся ситуации. Первый (самый простой) — продать права на съемки фильма по мотивам игры. Второй вариант посложнее: необходимо изменить сам игровой процесс. Что получилось? Фильм вышел, Анжелина Джоли сыграла, американцы довольны. Но об этом у нас будет разговор особый и не в этой статье. Теперь, что касается игры.

Даже в названии сквозит желание разработчиков сделать что-то принципиально новое. **Tomb Raider: Next Generation**, что в переводе с ихнего значит «новое поколение разорительниц могил и красивых искательниц священных артефактов». Уже первого взгляда, брошенного на скриншоты, хватает, чтобы понять, что с Ларискиной внешностью что-то случилось. Нет-нет, не пугайтесь, грудь меньше не стала. Это святое. А вот глаза какие-то странные. Уж больно узкие. Что это? Желание угодить миллиарду китайцев? Или просто Крофт так задорно щурится? Так это или нет, но графика впечатляет. Правда, прошла инфа, что умельцы из Core немного отрендерили скрины. Однако изначально игра затачивалась под PS 2, а там с этим (с графикой, в смысле) все строго. Короче, поживем — увидим.

А увидим мы не вызывающие приступы клаустрофобии серые и однообразные подземелья. Нашему взору предстанут красивенные и очень интерактивные города. Представьте себе Париж. Подходим к любому близлежащему дому, берем увесистую каменюку и пуляем ее в окно. Окно разбивается, мы залезаем во внутрь и видим там комнату. За каждым окном! А Париж — не Конотоп, так что нелинейность обеспечена.







Сюжет еще тот. Вначале нашу малышку обвиняют в преступлении. Она, понятное дело, ни в какую не признается, но кто не знает нравов французских полицейских. Их же круасанами не корми, дай только человека в кутузку упрятать. Приходится бродить по темным парижским улочкам и доказывать, что ты не слон. Это вроде квест такой. Очень интересно, говорят.

Только невиновность доказали, а тут и Von Croy подоспел. А-а-а, грязный старикашка!!! Все не угомонишься никак! Получай по первое число! Придется немного пострелять. Следующий эпизод: опять напрягаем мозги и решаем всяческие пазлы. В конце концов все это смешиваем и получаем гремучий коктейль из бешеного экшена, интересных загадок и неожиданных поворотов сюжета на абсолютно новом движке.

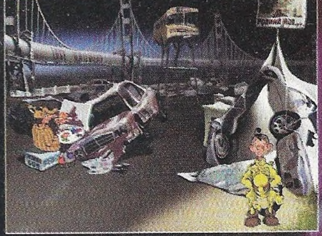
Похоже, «Tomb Raider» переживает второе рождение. И любимица всех игроков мужского пола еще докажет, что рано ее списывать со счетов.

Андрей Гайдут

Название: Петька и Василий Иванович 3
Разработчик: Сатурн+
Издатель: Бука
Жанр: анимационный квест
Дата выхода: октябрь 2001
Системные требования: не объявлены

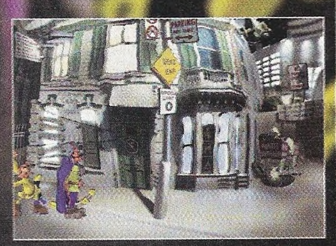
«Красный» квест 3

Вот ведь поколение! Это ж надо так над историческими личностями поизвращаться. Ну разве мог себе представить раненый и плывущий по речке В.И. Чапаев, что ему в будущем вот уже в третий раз предстоит Вселенную спасать, а не то что с какими-то белогвардейцами власть делить. Именно в третий, потому что разработчики снова разродились на выпуск продолжения приключений квестового супердуэта «**Петька & Василий Иванович**».



Так что же на этот раз утворили наши любители рассола по утрам? А на этот раз (и снова) отличился товарищ Петька. Этот постоянно нуждающийся в знаниях любопытствующий субъект полез своими неумелыми руками в шедевр научной мысли — машину времени. Последствия не так уж и трудно представить — Петька цел и невредим, а мир на грани катастрофы: вся деревня Гадюкино попадает в Америку, что угрожает спокойствию всей Вселенной. Вот эту кашу вам и придется расхлебывать вместе с ПиВИЧем.

Как и раньше, события в игре самые разнообразные — обещается семьдесят игровых сцен. Придется завязать знакомство с бандформированием из Лас-Вегаса, пройти по просьбе американского правительства службу в американском «коммандос» для выполнения спецзаданий, прижать хвост наркогруппировке в джунглях центральной Америки, наказать загорелого Саддама Хуссейна и мотнуться на Аляску.



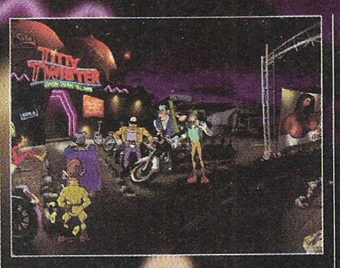


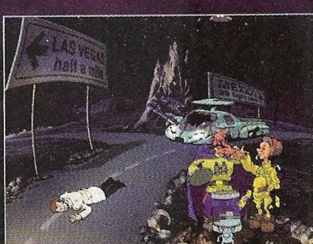
Само собой разумеется, что во всем этом действе ПиВИЧу будут помогать:

- гражданка США, госпожа Анка — агент FBI со спецполномочиями (а вы — «пулеметчица»);
- господин Фурманов — проповедник-мормон, диктующий какую-то, только ему понятную «религию»;
- Mr. Пасечник — мастер кисти и достойный последователь Микеланджело и Да Винчи;
- не виданные ранее, но очень полезные персонажи.

Кроме этого, в игре обещается новый графический движок, специально разработанный для повышения уровня 2D графики и создания анимации самого высокого качества.

Судя по всему, любители жанра «сюда-втык-отсюда-вытык» должны остаться довольны грядущим продолжением серии, и хоть некоторые темные личности и заявляют, что квест умер, но будьте спокойны — с такими действительно классными, смешными играми, как «Петька и Василий Иванович», он будет жить еще долго.





Красноармеец Юрий Гладкий

Платформа: PlayStation2
Название: Tekken 4
Разработчик: Namco
Издатель: Namco
Жанр: 3d-fighting
Дата выхода: 1 квартал 2002 года

Шо, опять? или 20 лет спустя

Захотелось поразмяться, комбы новые попробовать, игроков новых оценить? Пункт «дата выхода» смотрели? То-то же. Хотя есть один вариант. Называется он путешествие в Японию. Там







этих теккенов 4 больше чем надо. Правда, они только на игровых автоматах, но разве это помеха для настоящего геймера? Конечно, если вы не настолько большой фанат, то в Японию можете пока не ехать. Тем более, что игра может получиться очень хорошей, но не совсем супер. Подозреваю, что придется нанимать телохранителя. Это же настоящее святотатство — сказать, что новый Tekken не будет идеален. Попробую обосновать свою точку зрения.

Могли бы графикой немного побаловать. Если хорошо присмотреться к тому, что предоставили разработчики, возникает непреодолимое чувство дежавю. Tekken Tag Tournament forever, одним словом. В наш век, когда космические





корабли бороздят просторы Вселенной, а всякие Dead or Alive дышат в спину, нужно быть более внимательными к такому немаловажному аспекту, как графика. Хотя времени до выхода прилично, авось еще одумаются. А может, надеются, что Tekken такой раскрученный бренд, который и в черно-белом 2D варианте продаваться будет. Нельзя же просто стоять на месте. Это пока единственный более или менее серьезный недостаток.

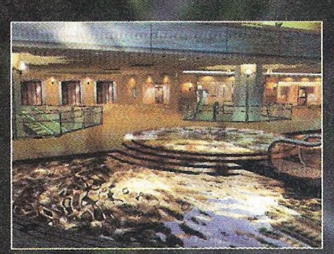
Не хрестоматийно как-то со статьей вышло, надо же сначала про storyline рассказать.

Показала Namco короткий фильм, сюжет его незамысловат. Прошло 20 лет с тех пор, как Heihachi сбросил своего сына Kazuya в вулкан. Сам породил, сам. значит, и замочу. Но это он так думал, а сынишка живучий оказался, решил за обиду ответить. Вот вам и завязка. А в результате все снова сводится к Iron Fist Tournament. Разные люди попадают на этот турнир разными путями. Среди них и старые, борозды не портящие, и новички. Стандартный рас-



клад. Из первой тусовки можно отметить Paul Phoenix, Jin Kazama, Ling Xiaoyu, Yoshimitsu, Hwoarang, зверюгу King и законника Marshall Law. «Молодые» тоже есть. Простой английский парень, боксер по совместительству, Steve Fox, тупо встрял. У него проблемы с мафией. Конечно, единственное безопасное место, где от бандюков можно спрятаться — это Iron Fist Tournament. Craig Marduk, профессиональный боец, от звонка до звонка отсидевший свой срок, сразу по выходу получает от неизвестных доброжелателей билетик на турнир и подробные «объясняловки по прохождению». Стиль боя у него называется Vale Tudo. Затесалась и Christie Montiero, она внучка Eddy Gordo и кого-то ищет. Поэтому ей тоже грех не поучаствовать во всеобщем месилове, заодно покажет всем свою, впитанную с пинками деда капоэру. Наклепают всего около двадцати персонажей, так что выбор будет довольно приличный.

Кем — понятно, теперь вопрос — где. Известно на данный момент, что будет пляж, небо-



скреб, супермаркет, джунгли, аэропорт, паркинг, лаборатория, город Shinjuku. Сами разработчики признаются, что возможности «живого общения» с бекграундом ограничены. Вот второй после графики видимый недочет. Иногда, правда, будут по-



являться зрители, за неудачное ведение боя могут и гнилыми овощами закидать. Так что придется удовлетворять потребности толпы в зрелищах. А вокруг локаций теперь возведут стены. Наверное, по просьбам геймеров для большей определенности, чтобы не падалось так часто.

Разработчики в новой версии Tekken решили взять на вооружение один интересный прикол, который называется «sidestep». Очень удобно и разнообразит поединок. Как действует этот хваленый прием? Смотри на название. Надавил на кнопку, отошел в сторону, дал тюлей. Особенно удобно этим пользоваться из позиции, когда тебя прижали к стенке, а умирать молодым совсем не хочется. Тогда пользуешься приведенной выше инструкцией — и ты уже на коне (или на Кинге). Можешь соперника о стену шмякнуть или там щелбан дать, от дружелюбия все зависит.

Я вас немного попугал, мол, графика там, бекграунды не очень, а честно говоря уже самому поиграть хочется. Ну что ж, до встречи в Японии!

Игорь Предко

Платформа: PlayStation
Название: Spider-Man 2: Enter Electro
Жанр: Action
Издатель: Activision
Разработчик: Vicarious Visions
Дата выхода: 3 квартал 2001 года

И приполз паук

Русский рок — это хорошо. А комиксы — не очень. Не то чтобы они были совсем уж неудачным видом литературы, просто не для нас это. Почитал комиксов, заел гамбургером, запил кока-колой, поиграл в бейсбол или в американский футбол, застрелил учительницу биологии и десять одноклассников из отцовского магнума — это для них. Наша культура совсем другая — мы не воспринимаем, когда: «на стіні висить мавпа, з рота в мавпи вилазить напис «Бога нема». Славянскому человеку нужно или много хорошего умного текста или одни картинки, третьего не дано.

Как сказал Стен Ли, в последние несколько лет количество магазинов, торгующих комиксами, уменьшилось в четыре раза. А кто он такой, собственно говоря? Да так, ничего особенного, просто создатель культовых серий комиксов про Hulk, Spider-man и X-men. Парень понял, что Нобелевская по литературе ему не светит, даже если он придумает что-нибудь новаторское, например, историю про бобров-мутантов, похитивших Бритни Спирс и заставивших ее петь вживую для фермеров Хабаровского края. Поэтому старина Стен решил прославиться как «голос Копеляна за кадром» и озвучить новую игру для SonyPlaystation 1 (да-да, именно один). А называется эта игра **Spider-Man 2: Enter Electro**. Ну наконец-то, как камень с души снял, а то я сразу подумал, что о названии игры и о ней самой вы, дорогие читатели, из моей статьи не узнаете. Но придется-таки рассказать самую малость.

Не знаю, что делал и где был Человек-паук 26 апреля 1986 года, но своими способностями он обязан именно радиации. А способностей у него ой как много, в чем можно было воочию убедиться, поиграв в первую часть приключений доблестного членистоногого, который наводил ужас на всех негодяев, извергая из себя паутину и ненормативную лексику. Как всегда, предприимчивые люди решили не делать холодец из курицы, приносящей золотые яйца. И пошла работа по созданию сиквела. Конечно же, захотели сделать все лучше или, хотя бы, не хуже, чем было. Продюсер из Activision TQ Jefferson поделился с общественностью полезной информацией относительно нового проекта. Графический движок будет старый, но модифицированный (т. е. просто старый). Проблемы с камерой устраняться по мановению волшебной палочки добрых феев-программистов. Играть придется подольше, в каждом уровне будет множество неосновных заданий, больше станет уличных разборок. Над дизайном уровней работают разные команды, поэтому вроде должна быть какая-то непохожесть. Свое конституционное право потренироваться в управлении начинающий игрок тоже сможет удовлетворить в полном объеме. Мальчиками для битья послужат Sandman, Electro, Shoker и многие другие. В целом, как всегда, получается у продюсеров «выше, дальше, быстрее». Во что вылились обещания на самом деле, можно было посмотреть на незабвенной выставке всех времен и народов E3. А получилось вот что: управление и камера все те же, намного больше внимания уделено выполнению различных пазлов. В демо-версии Человек-паук разбирался с ребятами на улице и «поучаствовал» в ограблении банка, при этом все время норовя заделаться под пожарного. Причем бороться с огнем различными методами приходилось не просто так, а для спасения людей, зданий и всего человечества в целом. В частности, требовалось проявить ловкость в управлении пожарным гидрантом. Желания исходиться слюной и биться в исступлении головой о стенку после лицезрения демонстрашки ни у кого не возникло. Нормальная такая игра, небось, еще доработают, пауков по осени считают.

И последнее, после сражения с боссом — reply mode как в заправском файтинге. Наверное, будет приятно расслабиться и посмотреть, как ты только что надирал вражине различные части тела.

Паук Игорь Предко











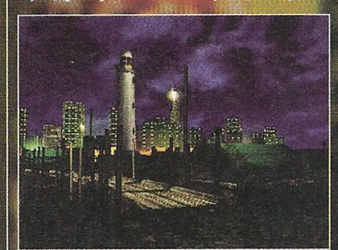
Название: Shenmue 2
Платформа: Dreamcast
Издатель: Sega
Разработчик: AM2
Жанр: Advanture
Дата выхода: 4.12.2001

В ожидании чуда

Что дают нам игры? Это отдых, развлечение или побег от реальности? Наверное, они совмещают в себе всего понемножку, но это игры обыкновенные, которые производятся ежедневно и в больших количествах. А что если игра настолько хороша, что практически стирается грань между реальностью и вымыслом — и вовсе не обязательно только за счет графики? Тогда это, скорее всего, шедевр. На некоторое время ты забываешь, что нужно учить уроки/готовиться к сессии, выгуливать собаку/кошку/младшего брата, играть в карты на деньги/на раздевание/просто так, брать напрокат фильмы Джона Ву/Залмана Кинга/индийские, слушать «Руки Вверх»/«ВВ»/«ДДТ», читать журнал «Cool»/Пелевина/анекдоты в интернете. Ты становишься простым японским парнем, смерть отца заставляет тебя отправиться на поиски убийцы, а заодно и таинственного бронзового зеркала, украденного из твоего дома. Мир, в который приходится погрузиться, прекрасен. Герои в нем ПРОСТО живут, погода ПРОСТО меняется, ты ищешь, борешься и влюбляешься — а выглядит все это безумно красиво. Такой была **Shenmue, глава 1**, сценарий которой равен по объему двадцати сценариям полнометражных фильмов. Всего лишь первая глава из шестнадцати — она стала настоящим прорывом. Но я не буду больше петь дифирамбы этой игре, тем более что сделано это было до меня не единожды, не дважды и не трижды. Обратимся лучше в недалекое будущее, когда на свет божий появится вторая часть этого великого произведения. Четыре CD, пять новых глав, около сорока часов игрового времени, игровое пространство в десять раз большее, чем в первой части. Уже этого одного было бы достаточно, чтобы миллионы геймеров достали из заначки пару иен/гривень/долларов/лир и приобрели Shenmue 2. Но это далеко не все, смотрите ниже.



Мы снова вместе с Ryo Hazuki и наше расследование продолжается, но вот с романтической героиней Nazomi придется распрощаться. На смену ей придут хулиганка Joy, простушка Kaou, будут еще любительница истории Koh Shuei и, наконец, главная героиня — Shenhua. За последней придется довольно долго побегать по лесу. Так что без женского внимания нашему герою страдать не придется. Хотя не всегда общение с прекрасной половиной будет для него полезным. Особенно это касается Joy, как, впрочем, и ее друзей байкеров. Общение с еще одним новым знакомым, бандитом Ren, будет скорее напряженным, чем приятным. Зато с ним связан один из самых умопомрачительных фрагментов игры — какой, узнаете сами.

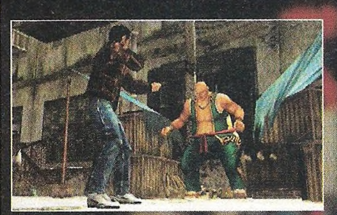






Предыдущая глава заканчивалась тем, что Ryo садился на танкер и отправлялся на материк в поисках убийцы своего отца. Действие Shenmue 2 начинается с высадки героя в Гонконге и разворачивается в четырех городах Китая. Это портовой Aberdeen, торговый Wan Chai, город небоскребов Kowloon и лесной Keirin. Каждая из этих локаций, которые можно изучить вдоль и поперек, будет представлять из себя цельный «уровень» — по завершении одного ты переходишь на следующий. Постарались вволю, некоторые фрагменты локаций существуют на самом деле.

Динамика игрового процесса заметно повысится: меньше разговоров, больше действия. Нужно будет много драться и исследовать. С деньгами будет туговато, придется зарабатывать на жизнь не только честным путем, но и участвуя в азартных играх. Минигеймов обещана куча, причем не только нужных для прохождения, но и просто старых добрых «динозавров», запихнутых в игральные автоматы. Появятся новые, более сложные виды QTE (quick time events) — прикола, который в первой части состоял в быстром нажатии появившейся на экране кнопки. Чтобы лишний раз не раздражать игрока простоями и бесполезными действиями в домах будут лифты, а ход времени в игре можно будет ускорить.



Теперь снова о приятном — графическая оболочка сделает если не шаг вперед, то, по крайней мере, станет выглядеть лучше. Небо станет настоящим — с тучами, сменой погоды и дождем. Десятки монахов, занимающиеся шлифовкой боевого мастерства, на одном экране — тоже не проблема. Кроме того, появится реальное освещение объектов.

Трудно писать статью про такую игру, в нее просто хочется поиграть, пройти раза три, а потом снова ждать с нетерпением остальных десяти глав.

Игорь Предко



Платформа: GameCube
Название: Luigi's Mansion
Разработчик: Nintendo
Издатель: Nintendo
Жанр: Action/Adventure
Дата выхода: 5 ноября 2001 года



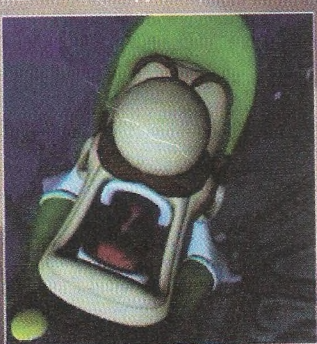
Комплекс младшего брата





Есть у нашей неньки-Украïни и простого парня по имени Луиджи Марио что-то общее. Оба живут возле кого-то, кто их вроде бы затмевает, является как будто более известным. И поэтому возникают всякие там комплексы «меншовартості», провинциализм и т. д., и т. п. Хватит комплексовать! Вот Луиджи, наверное, уже перестал, ему в этом помогает вся братва из компании Нинтендо. В кои это веки новая их приставка не использует хедлайнером игру про Марио — такого даже ветераны игрового движения не припомнят. Конечно, новые игры о Марио еще будут, никто такие раскрученные имена не бросает. А пока младшенькому за двоих отдуваться. Ну, скажете: Марио — не Марио, а по платформам прыгать придется, кирпичи башкой сшибать или там грибки всякие хавать. Ни фига, друзья, подобного! На демке игрушки на E3 просто не было кнопки jump. Не было, значит, не надо. А что ж тогда делать-то можно? Не будет же Нинтендо экономический симулятор по мотивам Марио делать. Нет, все под контролем, фирма веников не вяжет. Но давайте по порядку.

Сперва про главного героя. Луиджи — флегматик и этим все сказано (я сам тоже такой, по себе знаю). В облом ему где-то бегать, монстров колбасить. Ему б дачку нормальную да бабок, про женщин не знаю, инфы нет. С первым реально подконало. Выиграл приличную хатыну, решил поехать, втыкнуть что к чему. Братану своему толстому тоже стрелу там набил. Приезжает, значит, а там сплошное кидалово. Братан куда-то свалил, в доме — привидения (его, лопуха, никто не предупредил, что дачка-то подгулявшая, и все ее давным-давно подальше обходят). Думал — шиза. Да нет, оказывается, реально привидения. Это мужик один внутри дома нашего superhero просветил. У мужика, правда, у самого с головой беда, но зато он нашему герою прибамбасов классных надавал, чтобы глюков отлавливать: вакуумный пылесос и фонарик. Фонариком в рожу светишь, а пока фантом втыкает, ты его пылесосом засасываешь. Только тут главное самому не завтыкаться, потому что убежит ведь, сволочь, да еще эти приколы с управлением — фонарик отдельно, пылесос отдельно. Что-то знакомое почуяли? Да, оно, наш Луиджи теперь — это четыре охотника за привидениями в одном. Но у него пылесос еще и нормальные вещи всасывать может. Например, зашел пацан на кухню, открыл морозилку. Оттуда пар. А Луиджи — хлоп! — и весь пар в пылесос всосал. Толку — ноль, зато весело, обхохочешься. И самое главное — красиво, нинтендовцам повод попонтоваться. Честно говоря, есть из-за чего. Не игра, а загляденье. Нас этой реалистичностью зашугали вконец, а тут все как у людей — привидение маленькое — тень здоровая.





Вроде мультяшно, а приятно. Главное, чтобы игрокам было хорошо, а не чтобы окурок, брошенный героем с третьего этажа летел с ускорением свободного падения с учетом скорости ветра и сопротивления воздуха. Кстати, когда в игре стенки прозрачными становиться будут, вы сильно не кипишуйте, так было задумано. Нечего геймеру на камеру отвлекаться, пускай лучше привидения мочит.

Фонариком просто подвигать — ради одного этого можно будет в Luigi's Mansion поиграть. Тени всякие, эффекты световые — зашатаешься.

Про фейс Луиджи не забыли. Ну вы подумайте, может хоть один нормальный пацан все вышеперечисленное с каменным лицом делать? Да ни в жизнь. В Нинтендо народ шарящий сидит, да и техические возможности у приставки некислые, поэтому рожа лица у Луиджи будет как живая.

Все пока хорошо шло, как по маслу. Но что будет, если вся гейма будет из такого состоять: фонарь в лицо — упал отжался — пылесосом по почкам — следующий. Симулятор милиционера получается и не очень прикольно, скучновато даже. Криэйтеры клятвенно заверяют, что зацикливаться на поимке привидений Луиджи не позволят.

За базар отвечать в их же интересах.

P.S. лексические проблемы автора, возникающие в некоторых местах статьи, просим списать на действие книги Георгия Запонтованного «Лохи против бандюков 3. Кровавые разборки», прочитанной от безысходности в поезде «Киев – Одесса».

Игорь Предко

Горячая десятка самых популярных игр



PC
1 Black & White
2 The Operative: No One Lives Forever
3 Max Payne
4 Baldur's Gate II: Shadows of Amn
5 NASCAR Racing 4
6 Clive Barker's Undying
7 Superbike 2001
8 Giants: Citizen Kabuto
9 FIFA 2001 Major League Soccer
10 Independence War 2: Edge of Chaos

DREAMCAST
1 Tony Hawk's Pro Skater 2
2 NFL 2K1
3 Test Drive Le Mans
4 NBA 2K1
5 Unreal Tournament
6 Quake III Arena
7 Skies of Arcadia
8 NFL Blitz 2001
9 Test Drive V-Rally
10 Sega Bass Fishing 2

PLAYSTATION
1 Tony Hawk's Pro Skater 2
2 Madden NFL 2002
3 Dino Crisis 2
4 Fear Effect 2: Retro Helix
5 Knockout Kings 2001Knockout Kings 2001
6 NBA Live 2001
7 Jarrett and Labonte Stock Car Racing
8 WWF Smackdown! 2: Know Your Role
9 Supercross 2001
10 NHL 2001

PLAYSTATION2
1 Twisted Metal: Black
2 Gran Turismo 3: A-Spec
3 SSX
4 NBA Street
5 Madden NFL 2002
6 Rayman 2 Revolution
7 Madden NFL 2001
8 Resident Evil Code: Veronica X
9 Guitar Freaks 3rd Mix & DrumMania 2nd Mix
10 Klonoa 2

ОЦЕНКА ИГРЫ	8
Графика	8
Музыка	7
Геймплей	8
Управление	9

Название: Half Life: Blue Shift
Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Sierra On-Line
Жанр: 3D FPS
Дата выхода: Уже
Системные требования: P2-450, 64Mb, 3D acc

Голубая измена

Что?!? Опять?!? Ну да ,я понимаю — работа такая. Ведь сказало начальство Gearbox вселенную **Half Life** на запчасти разобрать и маслом для потомков смазать — ребята так и сделали. Правда, потом, когда собирать стали, то много новых деталей обнаружилось. Вот только на новый велосипед не натянули, зато как эпизод для HL — то, что надо.



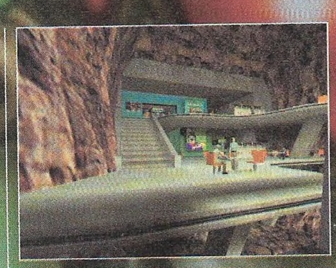


Blue Shift получился достойным сыночком своего папаши. Впрочем, сразу чувствуется улучшенный движок,— люди, монстры, техника и анимэ изрядно зажирели. Красота пришла в мир HL в лице BS.

Озвучка, как то: выстрелы, взрывы, вопли и стоны людей и не только, хруст костей, подозрительные шорохи и другие приятные сердцу геймера звуки дают в своем сочетании великолепный букет. Фоновая музыка тоже не отстала и теперь сопутствует каждому вашему шагу, угнетая и доводя до истерики слабонервных и провоцируя выброс очередной порции адреналина у более стойких.

В BS стало больше экшена, товарищи! Количество гильз, вылетающих из вашего ствола, изрядно возросло, как и количество опускаемых на головы всяческим уродам ударов фомкой. Появилось много открытых пространств для перестрелок.

Радует и то, что практически пропали однообразные участки — не нужно больше мотаться по уровню в поисках рычажка для дальнейшего продвижения, вырывая волосы на голове сидящего рядом брата. Да, динамика в игре возросла, так что теперь 37 уровней игры не затянутся на долгие месяцы и не придется вышвыривать диск в окно после первого же «да я ж застрял».





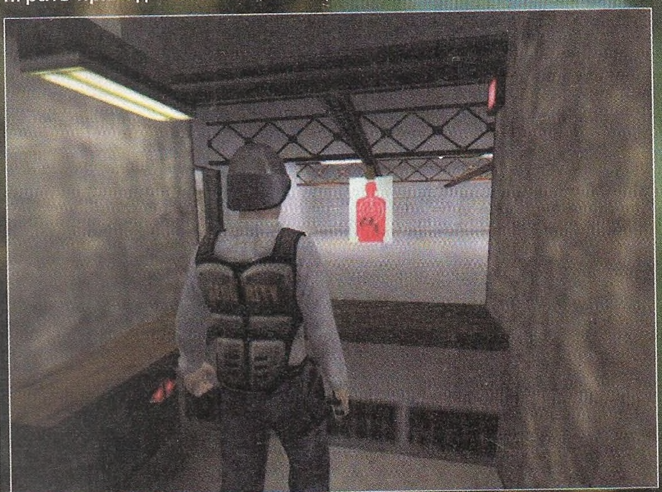
Немного жаль, что нет с нами в BS Гордона Фримена, а играть приходится от лица немного контуженого охранника Барни Калхуна, который ни фига не понимает, что происходит, и валит всех лишь бы спасти свою шкуру. А мочить ведь есть кого. Здесь и новые монстры, растолстевшие на домашнем питании и увеличившие процент зубов на роже, и отморозки-спецназовцы, и, конечно же, ничего не подозревающие ученые, которые в ответ на приветствие часто получают ломиком по голове.



А вообще, не хило все так получилось. Конечно, это просто очередной клон культовой игрушки, но ведь если можно копать, то почему бы не выкопать. Кстати, поговаривают, что HL 2 делают...

Охранник Юрий Гладкий





H(λ)LF-LIFE

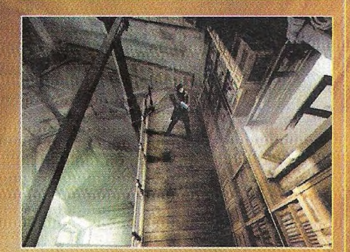


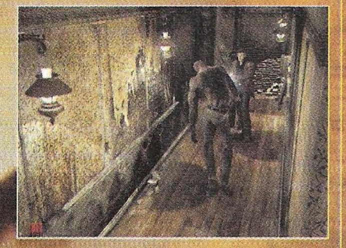
Оценка: 9
Графика: 10
Геймплей: 9
Управленzие: 9
Звук: 8

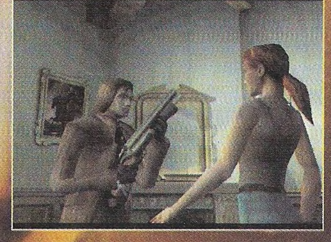
Название: Alone in the Dark 4: The New Nightmare
Разработчик: Darkworks/Crystal House
Издатель: Infogrames
Дата выхода: уже
Системные требования: P2-300, 128Mb, 3D acc

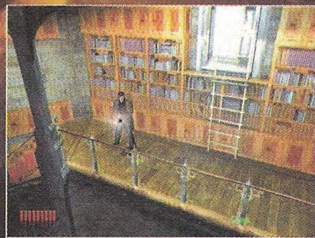
Не ходи туда, там темно 4











Давайте поговорим о страхах. Какими они бывают у человека-играющего? Возможно, это страх перед перегоранием монитора, или страх пролить какую-либо жидкость на клаву (возможно даже макание в чашку с кофе мышки, вместо пряника), или даже критическая поломка винта со всеми SAVE'ми... А кто-нибудь боится оставаться один в полной темноте?.. Этот вопрос я задал лишь затем, чтобы подвести вас к нашему ревью-герою, игре **Alone in the Dark 4**.

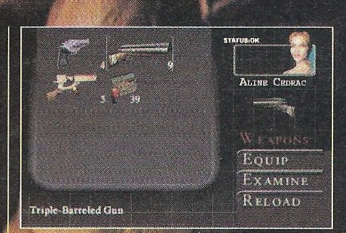
Ну и что же мы в четвертый раз получили? Высадка Mr. Кернби на остров у побережья Мэна — Чарльз Фиск (дружбан наш) помер — обнаруживание склада, который есть путь к трем древним скрижалям —переплетающая всю игру мочилова. Вот такими нам представили базовые пункты, по которым развивается сюжетище — бегаем, стреляем, что-то находим, сваливаем домой.

Кстати, о птичках, знаете, во что превратили AiD4? В Resident Evil. Да, теперь они выглядят, как кровные братья. Атмосфера в AiD4 пошла погулять к RE и, вернувшись, многого там набралась: захватила с собою инвентори, бэкграунды; сохранению его научилась... да и сюжет резидентским стал попахивать.

Поехали дальше. Про Alone как таковой забудьте, его дружно похоронили. Раньше ведь как было — только ты, фонарик твой да ствол на руки. А теперь — поехали на базар, купили японский «хвонарь», пришпандорили его к пистолету на Nocturne'овский манер, подругу по приемнику вызвали — вот уже и не Alone.

Относительно Dark дела повеселее. Разработчики здесь изрядно попотели. Мрачная архитектура, специфические декорации и много мелких, но нагнетающих обстановку деталей. Это и портреты Марка Ботты, и журналы, которые можно свободно почитать в кресле, укрывшись пледом (вот только небезопасное это дело, ох небезопасное...). Господин Кернби теперь может ходить (ступать, шагать) под 58 вариантов звучания в зависимости от того, по чему бегает, во что ступает...

Что касается головоломок, то, по-видимому, у Кернби мозг к четвертой части окончательно иссох из-за пагубного увлечения контрабандно привезенным «Моментом». А как по другому можно объяснить то, что смысл всех задачек сводится к тупому беганью по местности в поисках каких-то кодов с надеждой найти выключатели и увидеть перед собою улыбающегося урода ползущего по потолку?



У мистера сыщика обнаружилось немало weapons — отдельные стволы работают на батарейках от все того же «хвонаря», иные подключают некие потусторонние силы, загробную энергию, понимаш...

И весь этот арсенал приготовлен для постоянных разборок с восемнадцатью видами «зверушек». Что и говорить, промарафетили их на славу. А они еще и умными оказались — все по-разному себя ведут, по-разному кусаются. А один из таких «мальчиков» вообще живет и здравствует без глаз, зато с усиленным нюхом, слухом и другим-ухом. Так что перед ним можно было бы даже покривляться вволю, жаль только — персонажи губами не шевелят...

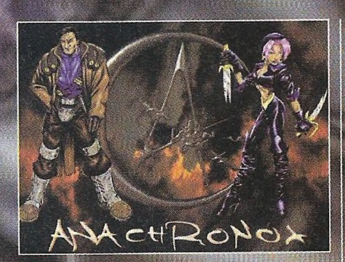
Короче, AiD4 — это явно и далеко не AiD 1–3. От тех трех, по общему счету, четвертый перенял лишь название и главного героя, да и того сильно битого временем. Игра красиво-страшная, но потерявшая то, за что ее все любили — атмосферу одиночества. В четвертый раз, к сожалению, Alone затерялся in the Dark.

Одинокий в темноте
Юрий Гладкий

Оценка: 9
Графика: 10
Геймплей: 9
Управление: 9
Звук: 8

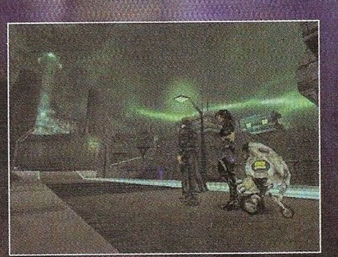
Название: Anachronox
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos
Дата выхода: уже
Системные требования:
P2 400 Mhz, 64 Mb RAM, 3D acc. 16 Mb

И раскопали Anachronox...









Когда-то, а точнее — в прошлом номере журнала, я уже рассказывал вам об Анахроноксе. Только тогда игра еще только зеленела и приходилось строить свои догадки о возможном успехе лишь по доступной информации. Сейчас же у меня появилась возможность разобраться с ней один на один.







По мере продвижения игрового процесса мое мнение разделилось, в результате чего получилось два таких близнеца, с абсолютно разными мнениями: первый утверждает, что игра — откровенная лажа, второй — игра получилась очень даже рулеzzzная.

Почему AX не катит на хит

Помнится кричали: «Анахронокс — убийца Deus Ex!» — ничего подобного. Не дано. Не хочу сказать, что AX полностью облажался, но все же он не оправдал наших ожиданий (на ум сразу приходит отстойная Дай-ка Таня) относительно лучшей RPG-игры.

Начнем поливать с графики. Все-таки движок Q2, как бы он не модифицировался, не годится для XXI века. Где еще в последнее время вы видели такие уродливые рожи персонажей? Это же собрание геометрических фигур для учащихся старших классов, а ведь разработчики надрывались — скелетная анимация, реалистичная мимика, е-мое-через-бедро...



Следующей мишенью для ругани будет система боя. Какой, спрашивается, сильно-не-трезвый дизайнер придумал такие «пошаговые» драки? Во-первых, такая система слишком сложна — чересчур много всяких режимов, типов защиты и атак. Во-вторых, сам бой. На кой фикус они придумали этот режим восстановления? Ведь если после заполнения кружочка вы не успеете выбрать конкретный вид атаки (защиты), противник сможет избивать вас своими «ходами» вплоть до GAME OVER'а. И вот таким образом придется завалить 198 врагов...

Почему AX удался

А ведь чертовски красивая игра получилась. Хоть и использовался старенький движок, а все равно вся окружающая нас местность очень реалистична. Правдоподобные и естественные города — огромные как по структуре (включающей различные переходы, лестницы, лифты, туннели, создающие впечатление необъятности), так и по их количеству — тысяча уровней!

Какие красивые и интересные видеовставки в игре! Плюс еще и то, что вставлены они грамотно, отчего получается сходство AX с научно-фантастическим фильмом.

Оригинальный игровой процесс — исследования галактики, открытие неизвестных миров, борьба с разными врагами, создание и использование оружия и технологий и пр., разговоры с NPC (Non-player Characters). Кстати об этом — квестов, как и их носителей, очень много (449 шт.), при этом в разговорах с ними приходится кликать по несколько раз, чтобы выдавить из них необходимую инфу.

Очень удобное управление — доступен полный обзор мышью по сторонам; как и приближение или удаление картинки, что есть очень khorosho.

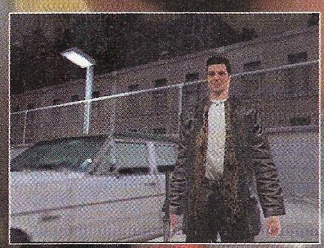
Вот такие вот получились впечатления от AX. Не знаю, к которому из моих мнений вы присоединитесь, но поиграть в Анахронокс я вам советую. И хотя кое-кто уже заготовил ей место в ячейке лучшей RPG года, я все же воздержусь от голосования и пойду лучше поставлю чайник.

Археолог Юрий Гладкий

Оценка: 11
Графика: 12
(с наличием классной видеокарты)
Геймплей: 10
Управление: 11
Звук: 11

Название: Max Payne
Разработчик: Remedy Entertainment
Издатель: G.O.D. Games / Take 2
Дата выхода: уже
Системные требования:
PIII 700, 256Mb, 3D acc. (лучше GeForce)

Синдром тормоза



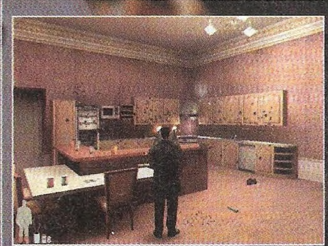
«Здравствуй, дорогая редакция. Пишу вам письмо не для того, чтобы расписать ручку, а от большого горя, постигшего меня, конкретнее — по поводу игры Max Payne. После того как я поиграл в нее на своем компе (а она у меня страшно тормозила и глючила), я тоже стал очень медленно разговаривать. Мама повела меня к логопеду, который, выслушав мою проблему, посоветовал мне проапгрейдить ПК. Все бы нормально, вот только, увидав какие сис. требования он мне предложил для Макса, я вообще чуть дар речи не потерял...»

Пациенты-игроки с похожими отклонениями появились уже давно, но, в силу секретности информации, о них было мало известно. Как правило, им ставят диагноз — «синдром слабого компьютера». Похоже, что в «Большую геймерско-медицинскую энциклопедию» придется вписать еще один фактор, способствующий развитию этой болезни — игру Max Payne.

Произведенный нашими коллегами анализ установил следующее.

Синдром Max Payne (SMP) появился в Украине недавно. Его размножению способствуют компакт-диски (особенно пиратские), а также интернет, ко-

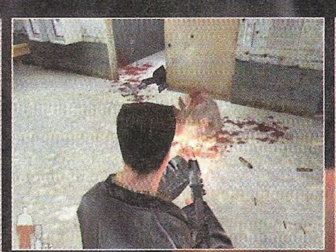


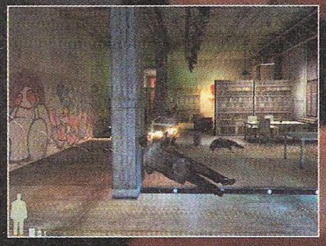


торые и есть его носителями. Средой обитания SMP является свободное место на жестком диске. Особенно остро синдром развивается на ПК с процессором младше PIII 700, RAM 256, видеокартой 32 Mb. На компьютерах, не соответствующих этим требованиям, во избежание развития «Макса» желательно сразу прибегнуть к UNINSTAL или DELETE, в ином случае вам предстоит любоваться лишь скучным слайд-шоу.

Так как же определить, что вы заразились SMP? В принципе, на ранних стадиях его еще можно распознать. Если вы что-то проинсталлировали, а оно не пошло, то это не обязательно был Max Payne. Попробуйте просмотреть название на диске или же взгляните на совместимость видеокарты... Признаками же SMP есть:

1. Явная схожесть игры с простом фильмов Джона Ву или, точнее, с «Матрицей». Это можно определить по прыжкам в slo-mo с зависа-







нием картинки, по граду летящих с протяжным звуком «мляяя» и зависающих в воздухе пуль.
2. Признаком SMP также будет обалденная, не виданная раньше 3D графика, а также великолепные спецэффекты и интерактивность окружения: полеты патронов с буйным выкидыванием гильз, и взрывы, и пар, и огонь и... туалеты с кафелем глубокодетализованным, автоматы, выкидывающие газировку, etc.
3. Система боя, проходящая по принципу жевания магнитофонной пленки — гуляет Макс по высокотекстурной местности, красотами любуется, вдруг, откуда ни возь-



мись, слышится высокоинтеллектуальный разговор двух быков, изрядно приправленный street-юмором. И только ты выглянешь из-за угла — начинается Matrix. Реезкоо выпрыгиваяяя и доставаяяя припрятанный заранее Pancore Jackhammer (как вариант — M79, Colt Command ...) начинаешь пооооливать вражин свинцовым дождем, любуясь при этом на свободный полет пулек и их врезание в плоть, сопровождающееся красочным кровобрызганием.
4. Явная синематографичность как сюжета, так и всего происходящего: перестрелки с низкой вероятностью убить с первого, пусть даже удачного попадания, для более детального созерцания смерти.

В общем, уже из этого можно сделать такой вывод из нашего с вами анализа SMP — хорошая получилась «Матрица»! Молодцы ребята — воплотили кино в игре на «отлично»! Так что уж если вы проапгрейдили свой комп до требуемого, то желаю вам безболезненно перенести синдром Макса.

P.S. Следуйте за белым кроликом...

Доктор Юрий Гладкий

Название: Majestic
Разработчик: Anim-X
Издатель: EA.com
Жанр: RPG/Adventure/Online
Дата выхода: уже
Системные требования: Pentium-166/Pentium II-400, 32 Mb/64 Mb, 4 MB/8 MB

Оценка: Невозможна. Попробуйте оценить жизнь.





Полет над гнездом кукушки

«Человек использует свой мозг только на 12%. Можно, мы поиграем с остальной его частью?»

Думаю большинство из вас, мои дорогие читатели, видели замечательный фильм американского режиссера Девида Финчера «Игра». Вкратце напомню сюжет. Известный бизнесмен, роль которого сыграл блистательный Майкл Дуглас, разочаровывается в жизни. Он все видел, у него все есть, и ничем его не удивишь. Но тут на его пути появляется некая фирма, которая за весьма солидную плату предлагает нашему герою игру, ставка в которой, как оказывается позже, слишком высока. На свою беду, бизнесмен соглашается и становится участником совершенно неимоверных событий, полностью перевернувших его жизнь. Несомненно, многие зрители ставили себя на место киношного героя, прикидывали, каково это — распрощаться с серой размеренной жизнью. Испытать совершенно незнакомые доселе чувства, когда каждый день может оказаться последним, но так интересно узнать, что же будет дальше.

Что ж, друзья, скоро ваши желания смогут воплотиться в реальность (нереальность?). Компания Electronic Arts представляет действительно проект нового поколения. Игру-жизнь. Даже не вспоминайте Ultima Online. Это детский лепет по сравнению с тем, что нам прдстоит увидеть, услышать, узнать... Схожесть только в том, что обе игры сетевые и не бесплатные. Так что наличие быстрого модема, а еще лучше выделенной линии обязательно. Ладно, не буду о грустном, перехожу к описанию графики, музыки, сюжета и игрового процесса — основных составляющих любой компьютерной игры. Графическая оболочка — интернет. Звук оттуда же. Сюжет. Хм. С этим посложнее будет. Над сюжетом работало семь(!) сценаристов. Голливуд отдыхает, а мы потираем потные от возбуждения ладошки.

Итак, начинаем. Вам предстоит стать виртуальным детективом. Прежде всего необходимо зайти на сервер и зарегистрироваться. Время одуматься еще есть... Имя пользователя, номер телефона, адрес электронной почты, еще некоторые мелочи. Не сложнее, чем на mail.ru. Что дальше? Если не сойдете с ума в первую неделю игры, считайте, вам крупно повезло. Я, конечно, утрирую, но слабонервные личности еще вспомнят мои слова.

Кто-то звонит и молчит в трубку. Пришел факс из ниоткуда. Граница между реальностью и вымыслом постепенно стирается. В интернете вы натыкаетесь на фиктивные сервера, где правдивая информация может оказаться ложью, и наоборот. Хотят сбить нас с толку. Дело в том что основной целью игрока является поиск улик. Любых зацепок, фактов, доказательств. Информация — главное в игре. И то, как вы будете ней распоряжаться, покажет — есть ли у вас шанс на успех. Но не забывайте, что, кроме вас, будут еще тысячи юзеров со всего мира. С некоторыми из них вы можете обмениваться инфой, но не доверяйте в Сети первому встречному. Никто не даст вам гарантию, что этим первым встречным не окажется злой дядька из EA, страшно желающий насолить вам.



Это вам не против компьютера бездушного играть. Количество всевозможных каверз, ловушек, интриг и мелких подлостей просто неогранично.

Приведу пример обычного дня игрока. Утром получаете сообщение от некого Majestic 9 с предложением посетить очень интересный сайт и долго думаете, кто бы это мог быть. Друг или враг? Ок! Вы проверяете адрес и обнаруживаете, что он не работает. А в течении дня в вашем почтовом ящике появляется видеофайл. Самое интересное, что вам его не присылали, но он там все равно есть. Бред какой-то. Начинает развиваться мания преследования. И вот уже, идя по улице, вы судорожно оборачиваетесь, надеясь увидеть человека в длинном черном плаще и широкополой шляпе. А в собственной квартире вам везде мерещатся жучки и кажется, что даже младшая сестра состоит в сговоре с НИМИ.

Ладно, начинаете смотреть видео. На экране появляется какой-то парень, сидящий возле компьютера. Камера плавно подъезжает к монитору, и вы видите, как он вводит пароль и заходит на сервер. Тут вас осеняет! Это же тот самый сервак, что утром вас не пускал. Вы радостно вводите полученный пароль и начинаете искать улики по всему серверу. Всплывает ссылка на следующий терминал...

И вот тут-то в вашу жизнь вторгается реальность! Разрыв соединения, звонок телефона... И тихий шипящий голос вкрадчиво сообщает вам, что один его друг, теперь уже, к сожалению, покойник, тоже был очень любопытным. Его растворили в кислоте.

Здорово, не правда ли? А пример официальный, от самих разработчиков.

Правда, не на все вопросы ответили разработчики. Удобно ли есть пластиковыми вилками? Действительно ли войлочные стены такие мягкие как говорят? И в конце концов, сколько стоит лечение в ближайшей психиатрической больнице?

Ну ничего, я вам обещаю пройти эту игру. Только снимите с меня эту проклятую смирительную рубашку!!!!!!!!!!!!

Андрей Гайдут

Название: Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Разработчик: Bohemia Interactive Studio
Издатель: Codemasters Software Company Limited
Жанр: 3D FPS
Дата выхода: Уже
Минимальные требования: P-II 400, 64 RAM, 8 Mb 3D

ОЦЕНКА ИГРЫ —	9
Графика	9
Музыка	7
Геймплей	10
Управление	7

Человечество должно завязывать с войной,
а не то война завяжет с человечеством.
Джон Фицджеральд Кеннеди

Операция «Затухание Ч»

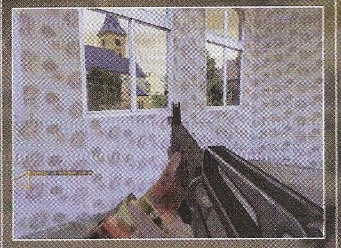


06/08/01. Пн. 12.35. Военная база Х. Плац.

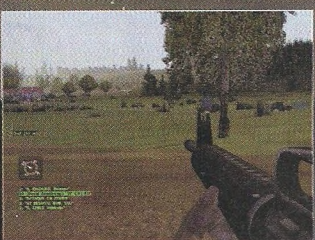
«Солдаты, я собрал вас здесь, потому что наша разведка сообщила об игре чешских разработчиков из Bohemia Interactive Studio под кодовым названием **Operation Flashpoint**. Наши верные люди сообщили нам, что эта игра является секретной программой-тренингом элитных военных подразделений. В связи с этим нашими шпионами была выкрадена оригинальная FULL-Version из самого логова создателей. Много времени нами было затрачено на прохождение и изучение всех тонкостей этого проекта. Над этим трудились самые продвинутые военные нашей базы, которые даже владеют навыками в работе с такими программами, как «Тетрис», и игровыми проектами на сверхмашинах «ПОИСК» и «Денди».

Относительно видимости, или, как «они» (геймеры) называют ее,— графики, было решено, что она довольно неплохая, а заезжавший специально по этому поводу внук генерала сказал, что она даже напоминает какую-то «Дельту Форс». Правда, не очень четко просматриваются фигуры вражеских солдат и деревья не выглядят вблизи живыми, ну так для нас это и не было главным.

Нами было установлено, что боевые действия максимально приближены к реальным. Например, атаковав противника с любой точки со снайперской винтовкой нужно как можно чаще менять расположение, а то эти подонки вычислят направление выстрела и дружною толпою побегут на «фееверк», дабы самим убе-



дится, что вы уже труп. А в рукопашную я вообще идти не советую, если не хотите, чтобы ваш скальп пошел на изготовление самых модных в этом сезоне ботинок. При этом вражеские солдаты хитры и обучены разным уловкам: если начинается стрельба, они сразу залегают и вычисляют, «откуда ветер дует», или же начинают убегать так, как будто увидели смерть в рейтузах и



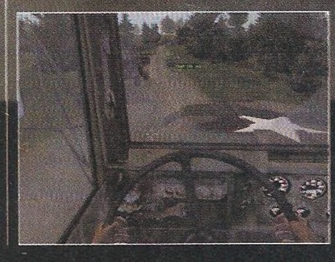
на роликах, догнать их потом можно разве что меткой пулей из M21, да и то не всегда.

Кстати, солдаты, возьмите себе на заметку: если вас ранили, то, в зависимости от того куда именно, у вас могут отказать ноги, дрожать, как от алкогольного запоя, руки и другие части тела. Иногда приходится убыстренно бегать, но не советую делать это очень долго, потому что в самый нужный момент вы можете «захекаться» и упасть лицом в зем-



лю — и будете долго и нудно потом ползти, пока не почувствуете раскалывающий череп свинец.

Мы уверены, что над этой игрой работали военные профессионалы, потому как здесь на руки выдается такое количество разнообразного оружия, какого мы на своей базе отродясь не видели: автоматы, пулеметы, винтовки, ракетные установки, мины, гранаты...



А также рация, часы, бинокль и пр. И все это как выдается в начале миссии, так и поднимается с заваленных врагов и товарищей без малейшей капли сострадания.

Очень интересной я нахожу возможность управления «бобиком» (УАЗ). Правда, смачного разгона и побега на нем от преследователей пережить не пришлось, но и так сойдет. А еще в игре предусмотрен боевой вылет на вертолете и боевой выезд на танке, так что мы



точно не ошибались насчет того, что это тренинг-программа для «терминаторов».

Кстати, в игре одним из наших сотрудников была обнаружена одна очень интересная база данных с именами, фамилиями и прилагаемыми трехмерными фотографиями. Но лица эти уж слишком какие-то наркоманские и по дебильному веселые, поэтому мы полагаем, что это шифровка, над которой уже работают наши ребята.

В общем, командование посовещалось и решило послать всех вас на испытание этого нового симулятора в надежде на победу. И Бог вам в помощь. а снайперку в руки...»

Полковник Юрий Гладкий

Оценка:	10
Графика:	10
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	10

Платформа: PlayStation2
Название: Twisted Metal: Black
Разработчик: Incog Inc.
Издатель: SCEA
Жанр: action



Одна из самых интересных игр

Ozzzверин

Оказывается, самые отвязные гонщики живут в психушке. Чего не знал, того не знал. А парень по имени Calypso в этом никогда не сомневался. Поэтому, когда понадобилось проводить новый турнир на убиение, тот самый Twisted Metal позвал именно их. Наобещал дурачкам с три короба, а они уши-то и развесили. Расселись на тачки и начали друг друга изничтожать. Что из этого вышло? Да так, ничего особенного, самый лучший car combat всех времен и народов и самая интересная на данный момент игра на PS×2. Слава богу, а то после TM3 и TM4 неловко даже было за игру. Но вернулись старые разработчики и результат налицо. Скачите себе от удовольствия. И мы с вами. А еще с нами скачут продвинутые американцы, которые слушают Marilyn Manson, Black Sabbath, Crazy Town и Linkin Park. Оззи Озборн фестивальчик организовал с участием этих обезбашенников, а одним из символов фестиваля является игра — герой моей статьи. Не зря именно ее выбрали, ой, не зря.

Напевая Rolling Stones «Paint It Black», разбираемся с довольно стильными менюшками, выбираем чего нам надо, в том числе — конфигурацию контроллера из нескольких предложенных — и вперед. В мир, где прав сильнейший, а выживает только один.

Игроков пятнадцать, есть «старики» (Sweet Tooth, , Shadow, Spectre, Axel, Mr. Grimm). Десять человек дается сразу, остальных надо пооткрывать. Некоторые, правда, возмущаются — долгое это, мол, дело и нудное, да и не стоит оно того. Не надо беспокоиться, уж для чего, а для открытия hidden players обходные пути всегда найдутся. Вообще, хинтов всяких по Сети уже и так больше чем надо гуляет, так что с «хитростями» проблем не будет. Под каждого игрока своя story,



мелочь вроде, а приятно. Они еще и ведут себя по-разному, если за них компьютер играет. Кто-то напролом лезет, кто-то аккуратно издалека все железо из тебя выбивает. Уровню к пятому – шестому становится жарковато. Но ничего невозможного в singleplayer нет. Как говорится, если сильно захотеть, можно в небо полететь. В нашем случае нужно немного умения и, конечно, удачи — тогда точно пройдете. Синглы бывают разные: Story, Challenge и Endurance. Последний особенно прикольный — мочишь этих гадов, мочишь, а они не заканчиваются. Жизней дается по две на уровень, но можно два раза подзарядиться, поэтому для людей толковых считай что четыре. Прохождение линейное, иногда можно выбрать один уровень из двух.







Да ладно, сингл для нас так — баловство, вот друг с другом посоревноваться — это рулез. Режимов несколько, карт штук двадцать, веселитесь себе на здоровье. Один экран на пару частей делить или на разных телеках — это по выбору. Атмосфера-то какая — жутко, жестко и захватывающе!

По уровням шляться — одно удовольствие. Они просто ог-



ромные. В одном все так мило начинается на корабле, потом оказывается, что, кроме этого, есть еще участок суши, а он — ну ооочень немаленький — хотя сам корабль тоже нормально за уровень сошел бы. Битый час можно провести на одном уровне, при этом все время будешь находить всякие приколы, стенки проламывать, power-ups подбирать и просто интересно время проводить в компании милых и дружелюбных ребят.

Тачки хорошо сделаны, детально. Чувствуется в них какая-то индивидуальность, стиль владельца. На каждой — пулемет, плюс два оружия по выбору. Ну и конечно, фонари осветительные, игра-то по дефолту темная и мрачная, да она и по духу такая-же. Со светом криэйтеры вообще постарались, грех не похвалить. Когда луч прожектора выхватывает фрагменты окружающей среды, выходит довольно сносно. Единственное, что не очень порадовало, это «тормоза». Но возникают они лишь тогда, когда в одном месте соберется куча крутых ребят и начнет друг в друга палить. Тогда, естественно, никакая техника не выдержит. Вот и подтормаживает немного изображение. Но общего впечатления это не портит.

Его вообще мало что портит, желание поиграть еще и еще не исчезает. Наконец-то на второй соньке появился такой крутой «боевик».

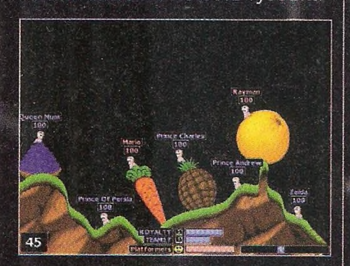
Игорь Предко

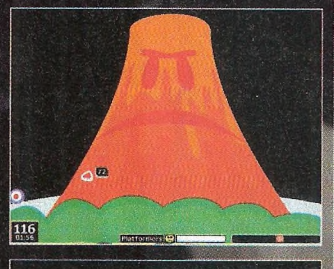
Платформа: Dreamcast, PC
Название: Worms World Party
Разработчик: Team 17
Издатель: Titus Software
Жанр: strategy

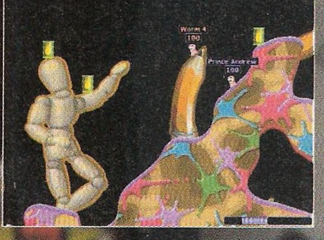
Оценка:	8
Графика:	7
Геймплей:	10
Управление:	8
Звук:	8

Червь — это звучит гордо

В том, что червь — парень не промах, я убедился очень давно на примере одного, не побоюсь этого слова, супергероя, которого зовут Jim, Earthworm Jim. Но есть тусовка червей, они, видать, покруче будут. У них каждый — Брюс Ли и Шварценеггер в одном флаконе. Арсенал оружия — от пистолета до ракет средней дальности. Помнится, не один и не два дня провели мы за игрой в червяков с «сожителями» по общежитию, сопровождая свои поединки такой озвучкой, от которой наших соседей бросало то в жар, то в холод. Теперь добрались червяки и до Dreamcast, практически одновременно «продолжившись» на PC, чем порадовали владельцев и тех, и других.



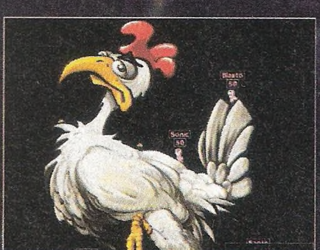






Для не знакомых с Worms необразованных личностей проведу ликбез. Игра не новая, корнями ушла в глубокую древность, примерно середину девяностых прошлого века. С тех пор пользуется популярностью и перекочевала на многие платформы. Но основной принцип игры на протяжении веков остается тем же — собираешь команду и борешься с соперником до полной и безоговорочной победы/поражения на ограниченной одним экраном территории в походовом режиме с контролем времени… Сингл плей тоже занимательный, но не настолько втягивает. Кстати, о multiplayer. С компами и так понятно, этого добра у них хватало и раньше, никто и сейчас не отбирает. У владельцев Dreamcast будет возможность игры онлайн или оффлайн на одной приставке.





Вернемся к нашим баранам, в смысле — червям. У этой игры есть кое-что похожее на карточного «дурака» — она кажется простой только на первый взгляд и только людям недалеким. Жанр игры не забыли? Это стратегия, и принадлежность к стратегиям оправдывается в **Worms World Party** сполна. Спасибо ребятам из Team 17 — за содействие, так сказать. Уровней уйма, плюс есть редактор. А уровни эти самые условно подразделяются на островные и пещерные, на каждом типе — своя манера ведения боя. Грубо говоря, на островных главная задача — поскорее сбросить противника в воду, причем не обязательно при помощи чего-то мощного. Там же, где воды нет, на первый план выходит умелое использование более серьезного арсенала.



Оружие — вот второй столп червяков. Вот где проявился не только талант, но и чувство юмора разработчиков. Кроме «обычных» базук, бейсбольных бит и гранат, «в руках» у наших бойцов овцы и скунсы. Для того чтобы разобраться в таком количестве боевых средств, в игру включен гайд «Wormopaedia».

Интересный юморной звук дополняет графику, и вместе они создают приятную атмосферу во время баталий. Разве что фразы героев начинают на определенном этапе поднадоедать. Принципиальных графических новшеств нет. Все так же 2D. Основной упор на взрывы и подобные эффекты, красиво сделаны облака, плывущие по ветру.

Писать про Worms можно много, но пространство статьи, к сожалению, ограничено, да и, если много писать, то грех было бы не вспомнить о сильной схожести World Party и Worms Armageddon, а так не хочется всю малину обгадить. Короче, если вам захотелось окунуться в атмосферу этой игрушки, то окунайтесь себе на здоровье, скорее всего, не пожалеете.

Игорь Предко

Четверо в лодке, не считая 35697 пиратских копий

Передо мной сейчас лежит 4 компакт-диска и хочется что-то о них написать. Игры интересные, да и надпись занимательная на коробке CD — «лицензионная копия игры» — невольно привлекает внимание, такое по нашим временам встретишь не часто. А когда в процессе загрузки появляется текст «для распространения только на территории Украины» — и вовсе диву даешься, хочется рвать тельняшку и петь «ще не вмерла...». Выходит, есть еще на родине отчаянные люди, готовые играть по-честному на этом рынке. Так держать! Но вернемся к играм. Список состоит из экшн-симулятора, аркады, 3D шутера и гонок. Гонки эти не простые, а большие и «серьезные». Они так и называются «**Большие гонки**». Игра со смешными микромашинками, где нужно не только умело водить, но и стрелять, уклоняться от препятствий, подбирать различные (двадцати типов) бонусы и вести тактическую борьбу. Но просто так поучаствовать в чемпионате тебе не дадут, изволь сначала получить права. А потом — куда глаза глядят: хоть на Венеру или на Аляску. Присутствует три уровня мастерства: новичок, гонщик и профи.

Шутер — типичный, является продолжением игры «**Наемная команда: Испытание**», сделан довольно добротно. Не мудрствуя лукаво, авторы добавили в название слово «Второе», а заодно и прилично апгрейднули сам продукт, потому что: «мы подошли к созданию продолжения... со стойким желанием сделать именно то, что хотели бы от нас увидеть отечественные любители жанра 3D шутер». Ничего не скажешь, благое желание, самое главное, что стойкое. Для того чтобы попасть в состав элитного подразделения по отстрелу бандитов, отлову кошек и травле тараканов (шутка), нам придется преодолеть 31 уровень. Уровни не очень большие, но насыщенные, стрелянина все-таки. Вариантов разборок четыре: deathmatch, capture the flag, domination (цель — захват контрольных точек) и infiltration, при котором одна команда защищает флаг, а другая пытается его стащить. Уровней «интеллектуальности» ботов тоже четыре.



Аркада «**Чужие звезды**» просто-таки запала мне в душу. Развлекаловка вроде бы, а какой драйв! Космическая тематика и трехмерный движок создают внешний аспект, а ограниченное время прохождения уровней, множество разнообразных соперников и хитромудрые боссы постоянно держат в напряжении. Притягивает игра как магнит — едва начал сражаться, а уже кричишь: «Буду играть, пока этого паука не замочу!».

Подходим к самому серьезному проекту под названием «**Шторм**». Игра в кругах геймеров известная и популярная, находится на стыке двух жанров: экшн и симулятора. Игроку придется спасать мир, находясь в кабине хорошо оснащенного летательного аппарата. Графика достаточно детализирована, пространство



для воздушных баталий просто огромно. Очень приятным фактом является некоторая нелинейность сюжета, не все миссии обязательны для выполнения. Кстати, у игры есть свой сайт с незамысловатым названием *www.storm.ru*.



Ну вот, в принципе, и все. Хотя было как-то непривычно. Ни одна игра не заглючила, ни разу не пришлось открывать папку с названием типа «Crack» или читать файл «Прочти меня!!!». Да, к хорошему привыкаешь быстро.

Название: Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
Разработчик: Troika Games
Издатель: Sierra
Жанр: RPG
Дата выхода: уже
Системные требования: Pentium 233, 64 MB RAM, directX certified video card with min. 8 MB video RAM, 16 bit directX compatible soundcard

ОЦЕНКА:	11
Графика:	9
Музыка:	11
Геймплей:	12
Управление:	10

Панки в городе

Не помню, кто сказал, что все песни написаны, все роли сыграны и все игры придуманы, но он явно погорячился, потому что не видел тогда **Arcanum**. Не хочу сказать, что это грандиозная революция с раздачей земли крестьянам, но по оригинальности это — абсолютный прорыв. Всех нас подсадили на систему, стержнем которой являются всяческие аддоны и клоны настоящих хитов, и когда

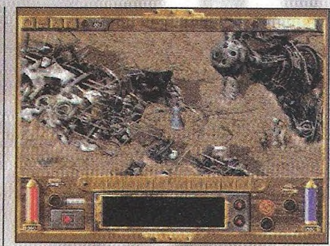


выходит действительно классная рулезная игра, то сразу и не выловишь ее из нахлынувшего на нас моря игр. Но мы вот такую «рыбку» выловили, и давайте с нею разберемся.

С чего начинаются настоящие RPG? Сразу пропустим включение компа, загрузку Win и инсталляцию игры — получается генерация персонажа. И что же мы видим в Аркануме? У матерых ролевиков от увиденного губы расплываются в не по-человечески широкую улыбку, снять которую можно лишь отключением питания в доме. Огромный экран генерации персонажа. Только на то, чтобы решить, кем быть, придется потратить уйму времени, ведь как вы лодку (читай — героя) назовете...







Все расы сильно отличаются друг от друга, да что там расы — даже то, что вы будете играть мужчиной, а не женщиной, повлияет на дальнейший ход событий. А сколько разных характеристик...

А вот момент, за который хочется искренне набить морду разработчикам — за каждый уровень дается аж одно(!!!) очко, которое потом можно потратить на развитие какого-нибудь одного умения или повысить первичную характеристику (харизма, сила, ловкость...). В общем, всего за игру можно получить 65 очков, а учитывая то, что предельный уровень застыл на полтиннике, то аж завыть хочется от досады. Вот таким вот образом господа разработчики решили поднять реализмъ и увеличить число геймеров проголодавшихся и изможденных от повторного прохождения игры.

Принимая во внимание то, что действия Арканума проходит в атмосфере «пар VS магии», очень оригинальными являются всякие технические дисциплины и магические колледжи. С десятком таких дисциплин уже можно соединять всякие предметы по чертежам для получения новых вещей. Например, насобирал всякой чухни на свалке, как-нибудь состыковал — и оппа! — новый винтарь получился. Правда, здесь опять же кидаем злой взгляд в направлении «творцов» — если вы вдруг какую-нибудь вещицу выбросить захотите, то смотрите, как бы она не ушла шатающимся рядом NPC. Кстати, если у вас нет места в инвентаре, то заработанный на квесте предмет падает на землю, где и подбирается квестодавцем, типа ничего и не было (алилуля, великий LOAD).

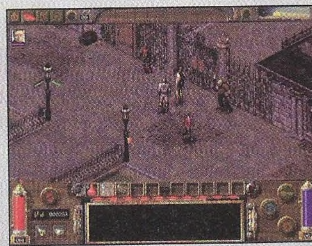
Одной из самых важных составных RPG являются, конечно же, диалоги. Вы не поверите, но в Аркануме они тоже есть. И еще какие! Складывается ощущение, что почти каждый персонаж закончил ка-











кой-нибудь филологический факультет и теперь скучает без лингвистических диспутов. Например: орк-умник, который знает все, о чем только можно поговорить, и несказанно рад любому собеседнику.

Теплых слов заслужили и квесты. Самым главным моментом в квестах считается именно свобода действий, что непосредственно влияет и на нелинейность сюжета. Разработчиков Арканума можете называть правильными пацанами — любое задание можно выполнить, как минимум, двумя способами с возможностью изменения задачи во время ее выполнения. Допустим, вас кто-то попросил пойти и завалить какого-то мужика, вы, конечно же, соглашаетесь (лишней экспы не бывает). Когда



приходите к «мишени» — он вас просит разобраться с тем, кто вас послал. Вот тебе и дилемма — кто же прав, черт возьми? Сразу же начинаешь смотреть, кто из них больше даст, или же без напряга мозгов приговариваешь обоих во имя справедливости.

Вот так плавно мы подошли к боевой системе Арканума. Вследствие игрового эксперимента было установлено, что она очень напоминает старичка Fallout. Пошаговый режим отличается разве что тем, что теперь на передвижение затрачивается меньше AP, чем на выстрел, удар или заклинание. Умно продуман баланс между использованием различных видов оружия — почти из любого положения противник может подобраться к вам за один ход и своим топорищем вырубить вас, хоть вы и являетесь владельцем здоровенной волыны. Кроме ПШГ-режима получили мы еще два режима-прикола (real-time, fast turn-based).

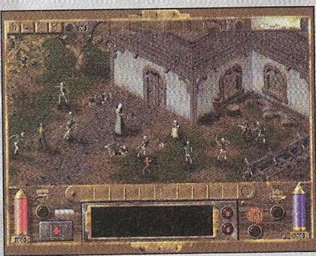
Я не зря сказал «режимы-приколы», ведь использовать все время бой в реальном времени, когда толком и не понимаешь, кто на кого вообще нападает, и только вырывается фра-



за вроде «а шо это было?» — очень тупо. На отключение real-time режима влияет и отсутствие или, точнее, полный паралич «пробела», который раньше был паузой, а теперь стал переключателем между режимами. Между прочим, пауза не срабатывает даже во время включения любого из окон (торговля, статистика...), а для того чтобы у вас не стырили очки, дизайнеры присобачили маленькое окошко, в которое и приходится наблюдать «околовасную» ситуацию для быстрого реагирования.

А кто это рядом? Бог мой — да это же напарники, NPC-братья наши. Начнем с того, что союзники подконтрольны очень даже умненькому AI. Они сразу же выполняют команды, могут сами подбирать всякие штучки, менять оружие и броню на более усовершенствованные модели, а также имеют прочие мозговые «возможности». Если один из компаньонов разведал какую-нибудь схему, то вы тоже можете ее использовать. Кроме того, можно даже отдавать им некоторые приказы типа: к ноге, фу, фас.

Мы все не без изъянов,— подумали разработчики и ковырнули парочку таких в Аркануме. Основными недоработками можно назвать графику и интерфейс. Относительно графики, то если рассматривать ее исключительно с высоты RPG-игр, выходит очень даже милая картина, отлично отображающая мир паропанка. А если копнуть глубже, то выплывают такие недостатки, как тусклость красок, нечеткая прорисовка персонажей, мрачная атмосфера... Интерфейс же обращает на себя внимание критиков (вроде меня) из-за своей начальной сложности, но потом, поиграв немного, даже и не вспоминаешь о том, что он вызывал какие-то трудности. Но эти камни в огород Арканума отнюдь не испортили общего впечатления от игры, что и сказалось на окончательной оценке.



Я думаю, многие уже сделали вывод и догадываются, каким он будет у меня — ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ ИГРА. Оригинальная, интересная, необычная, заслуживающая пристального внимания и высоких наград. Вот именно такие игры становятся культовыми, чего искренне желаю и Arcanum.

P.S. Играйте эльфами — у них большие уши.

Киберпанк Юрий Гладкий



Xbox изменит видеоигры так же, как MTV изменила музыку.
Robby Bach, chief Xbox officer



Что в черном ящике

Она будет иметь процессор 20 ГГц, 10 гигабайт RAM, винчестер на 800 гигабайт, самый лучший 3D акселлератор и много других технических наворотов. С ее помощью можно будет приготовить кофе, испечь пирог, обогреть комнату и вымыть посуду. А еще в нее можно будет играть. Не пугайтесь, это не новая мастдаевская приставка Xbox, а всего лишь мечты о ее продолжении — Xbox2. Часть из них представлена на одноименном сайте — Xbox2.com. И действительно, впору поразмыслить. Не думает ли Microsoft, создавая игровую приставку нового поколения со встроенными «неприставочными» возможностями, о перспективах на будущее, когда в доме появятся своеобразные многофункциональные мультисистемы, которые будут исполнять роль нескольких электронных приборов сразу. А тут — раз! — а у Microsoft уже готовые наработки. Но хватит футуризма. Разговор сегодня пойдет о не слишком далеком будущем. 8 ноября на рынок (не наш, а буржуйский) выйдет новый товар с ценником $299 и названием Microsoft Xbox. «Начинка» игровой приставки и некоторые характеристики представляются следующими:

- CPU 733МГц Intel;
- GPU 250МГц NV2a чип от nVidia;
- память — 64Мб;
- количество одновременно накладываемых текстур — 4;
- компрессия текстур — 8:1;
- максимальное количество полигонов в секунду — 125млн.;
- аудио каналы — 64;
- максимальное разрешение 920x1080;
- винчестер — 8Гб;
- карта памяти — 8Мб;
- пятискоростной DVD;
- 4 USB порта для контроллеров;
- Ethernet port;
- поддержка HDTV.

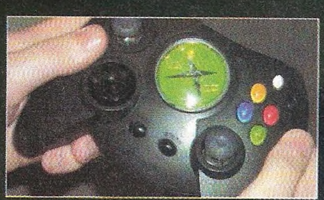


Функции операционной системы будет выполнять урезанное до 500 Кб ядро Windows 2000, причем будет запускаться специальная оболочка Dashload, которая будет играть роль Explorer.

Если сравнивать приведенные выше показатели с характеристиками других приставок нового поколения, то преимущество, по большому счету, принадлежит Xbox. Несмотря на различную архитектуру и некоторую некорректность такого сравнения, процессор PS2 имеет тактовую частоту 294МГц, а GameCube — 486МГц. Относительно памяти та же ситуация: у PS2 ее 32Мб, у GameCube — 43Мб. Еще несколько информации из мира цифр. Рекламная компания Xbox обошлась в 500 млн. долларов, а новая приставка будет продаваться в убыток, поскольку ее себестоимость составляет по разным подсчетам от 350 до 400 долларов. Microsoft собирается «отбить» убытки непосредственно на самих играх. Хотя не только на них. Например, возможность смотреть DVD фильмы появится у владельцев Xbox лишь после покупки DVD Movie Playback Kit за 30 долларов. Обязательно появятся и навороченные рули, джойстики и так далее.



Ну да ладно, железо железом, а как насчет игр? Ведь даже самая мощная приставка ничто без хорошей игровой линейки. Оказывается, тут у Xbox дела обстоят тоже довольно неплохо. На новую консоль работают такие монстры, как Acclaim Entertainment, id Software, Electronic Arts, Sierra, Activision, Virgin Interactive и многие другие. Более ста игр находится в разработке, некоторые из них просто великолепны. Ролики из таких игр, как «WWF: Raw is War», «Halo», «Azurik: Rise of Parathia», до сих пор держатся в моей памяти. А еще есть «Project Ego», «Blood Wake», «Oddworld: Munch Oddysee»...



Прикол в том, что не всем хочется покупать игрушку за 300 баксов. Поэтому, скорее всего, будут варианты и для владельцев PC (естественно, незаконные). Эмулятор Xbox уже существует, им пользуются разработчики игр для новой консоли. Рано или поздно этот эмулятор засветится в Сети в удобоваримом для пользователей виде. Пиратские диски тоже пока никто не отменял.

Будущее же Xbox в Украине видится не очень радужным. Возьмем пример — PlayStation2. Мировые продажи этой приставки уже перевалили за 15 миллионов, а сколько владельцев PS2 в Украине? Вопрос, прежде всего, в деньгах. Что поделаешь, если мы пока — страна отнюдь не богатая. И если сподобиться на покупку приличного компьютера могут не все, то что говорить о приставке стоимостью 300 + ??? долларов.

Хотя, говорят, что у нас в стране растет ВВП и стипендии студентам. По моим подсчетам, если откладывать ежемесячно повышенную студенческую стипендию, то за 3,5 года можно скопить на Xbox. Начну, пожалуй, с сентября.

Игорь Предко

Железный БУМ

Суперкомпьютер от IBM для моделирования ядерного оружия

IBM и федеральное правительство США сообщили о начале работ над системой, которая станет самым мощным суперкомпьютером в мире.

Проект получил имя ASCI White и будет установлен в Ливерморской национальной лаборатории (Ливермор, Калифорния, США). ASCI White будет состоять из 8192 процессоров IBM Power3 и накопителей общей емкостью 160 терабайт. Главное назначение суперкомпьютера — моделирование ядерных взрывов и другие работы, связанные с ядерным оружием. Производительность ASCI White, как планируется, составит 12,3 млрд. операций в секунду. Проект будет готов к вводу в эксплуатацию через несколько месяцев.

Спецификации GeForce 4

По данным западных источников, будущий чип nVidia будет иметь следующие спецификации:

- полностью новый дизайн платы;
- новый графический процессор с частотой 315 МГц;
- будет использоваться технология медных соединений и технологический процесс 0,13 микрон;
- карты будут комплектоваться 3,1 нс памятью с частотой 322 МГц DDR (644 МГц);
- в стандартном варианте карты будут комплектоваться 128 Мб памяти;
- планируется использовать новый RAMDAC с частотой около 360 МГц;
- чип будет поддерживать технологию NfiniteFX 2;
- поддержка новых методов окрашивания;
- поддержка указания типа объектов и окружения «B.O.D.E.» (Body, Object, Design, Envioment) — позволяет прямо указать графическому процессору, что представляет из себя каждый объект в сцене (тело, предмет, элемент архитектуры и т. д.);
- 6 конвейеров;
- 512-битная архитектура;
- 5 вершинных шейдеров;
- улучшенный антиалиасинг (Quintex), максимальное качество 10x;
- новая анизотропная фильтрация с улучшенным качеством (128tap), при работе в OpenGL. NfiniteFX 2 сможет осуществлять такую фильтрацию без серьезного удара по производительности. Кроме того, одновременно чип сможет осуществлять трилинейную фильтрацию;
- поддержка вывода на два монитора.

Выход чипа наиболее вероятен к весне 2002 года. Скорее всего, к тому моменту это будет очередной прорыв, который nVidia начнет широко рекламировать.

Microsoft совершила прорыв в клавиатуростроении

Компания Microsoft представила свою новую клавиатуру Microsoft Office Keyboard. Это самое большое продвижение компании в области клавиатуростроения с 1994 года, когда была выпущена эргономическая модель Natural Keyboard Elite.

Некоторые идеи для новой клавиатуры Microsoft позаимствовала у модели Logitech Cordless Freedom.

Microsoft Office Keyboard с левой стороны имеет панель быстрого управления Single Touch Pad. На ней расположены: колесико скроллинга, специальные кнопки, поддерживающие функции веб-браузера «Вперед» и «Назад», а также кнопки «Вырезать», «Копировать», «Вставить» и переключатель приложений.

В результате специальных исследований Microsoft выяснила, что наиболее употребимыми операциями при работе с клавиатурой являются: «Создать», «Открыть», «Закрыть», «Ответить», «Переслать», «Послать», «Проверка правописания» и «Печать». Эти и некоторые другие функции стали быстродоступны через переназначение стандартных функциональных клавиш F1-F12. Переназначение осуществляется клавишей F.

Двенадцать горячих клавиш запускают и закрывают Word, Excel, Mail, файлы, календарь, калькулятор и веб-браузер. Office Keyboard имеет плавный регулятор громкости и кнопку отключения звука. Всего для кнопок имеется 50 программируемых функций. Настройка производится с помощью прилагаемой программы IntelliType Pro.

«Мы открыли, что большинство пользователей ежедневно прикасаются к клавиатуре чаще, чем к своему партнеру или супругу,— говорит менеджер клавиатурной линейки продуктов Microsoft Кристи Хагес.— Если вы настолько часто трогаете что-то, то оно должно быть удобным и высокопродуктивным».

Помимо PC, клавиатура совместима и с Macintosh. Она появится в продаже в сентябре и будет стоить около 65 долларов.

Дело о подписчиках

В 00 часов 00 минут 16-го числа 05 месяца 2001 года из здания издательства вышло четыре человека в черном — трое мужчин и одна женщина (как выяснилось позже, редакторы журнала «Шпиль!» и руководитель проекта, больше известная как «Ирина»). Эти подозрительные личности, разойдясь, расселись по черным Мерседесам-Гробам и, умело уйдя от слежки, скрылись в неизвестных направлениях.

По имеющимся данным, эти субъекты были замечены в разное время в различных частях города Киева. Следствием также было установлено, что именно они замешаны в таинственном исчезновении подростков, которые раньше ни в чем не уличались и в подозрительных связях не состояли. Но, как окажется дальше, выводы были скоропалительными — все они участвовали в льготной подписке на журнал "Шпиль!" и стали одними из первых десяти подписавшихся, что влекло за собой получение компакт-дисков и розыгрыш мобильного телефона.

По всему городу с целью засечь место явки были расставлены агенты. Были задействованы наши лучшие бойцы. И, в конце концов, удача нам улыбнулась. В 9:00 один из наших агентов скинул SMS: «учиться, учиться, и еще раз учиться», что означало прибытие интересующих нас людей. Со спутника было установлено место X (им оказался компьютерный клуб **«Internet-Style»**, ул. Леси Украинки, 24, тел. 294-4282),





и сразу же по этому адресу была послана группа захвата.

А возле клуба события развивались так. Сначала (что было очень удивительно) появились переодетые редакторы и с горделивым видом скрылись в клубе, дальше подошла «Ирина», затем целые и невредимые подписчики, представители компаний **«Лаборатория «Форт» и «Телефон Маркет»**.

Прибыв на место, отряд спецназа сразу же рванул в клуб (по имеющейся у нас информации можно сделать вывод, что у «Шпиля!» явно губа не дура — клуб оказался очень приятный). Перепад воздуха с летней жары на прокондиционированную прохладу сказался на бойцах спецназа так, что они хотели было остаться в уютном кафе на первом этаже, но служебный долг все же взял верх.

По словам руководителя операции, спустившись вниз к компьютерам и встретив на пути мило улыбающуюся администратора клуба, он понял, что операция провалена. Но все же, лелея в душе остатки надежды, они рванули вглубь залов, где уже фотографировались все «субъекты».

К большому сожалению следствия, операцию признали неудавшейся, так как компакт-диски оказались отнюдь не пиратскими, а высококачественными CD от **«Лаборатории «Форт»** (тел. 246-6356), а мобильный телефон Motorola V.2288 был не краденым, как мы надеялись, а оригинальной фирменной мобилкой, любезно предоставленной фирмой **«Телефон Маркет»**. (тел. 469-3888).

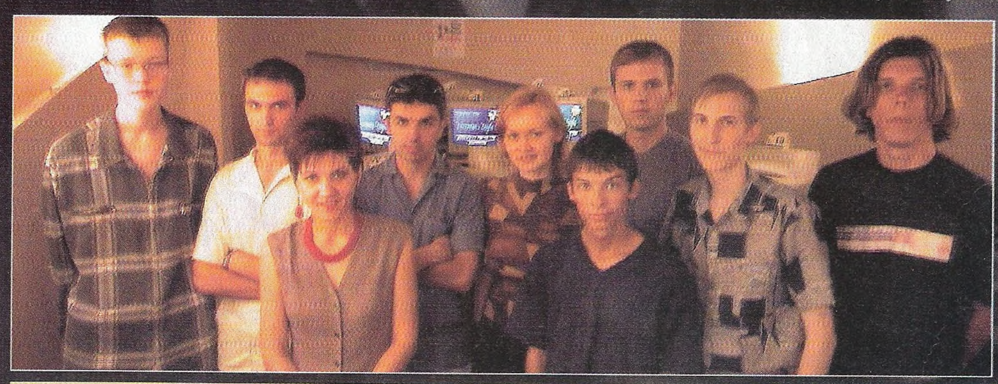
Первыми десятью подписчиками, которые получили лицензионные CD, стали:

- Слезенко Андрей
- Бондар Андрей
- Ионеску Максим
- Полищук Антон
- Привалов Илья
- Коваль Дмитрий
- Химиченко Юля
- Довганин Антон
- Кодрик Сергей
- Клочко Денис

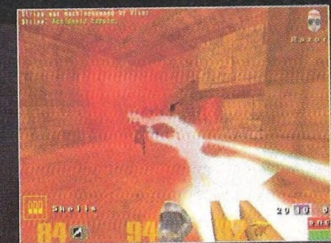
Счастливым обладателем мобильного телефона стал Чакир Дмитрий.

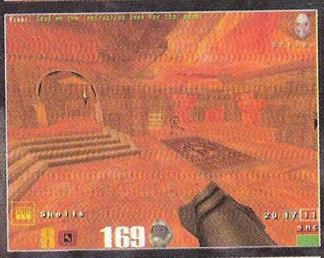
Особую благодарность редакция выражает самой активной подписчице, Ковальчук Марине, подписавшей на наш журнал обоих своих детей и пятидесятилетнего мужа. Специально для нее редакция учредила приз — фирменный рюкзак Motorola. Да уж, воистину — игре все возрасты покорны.

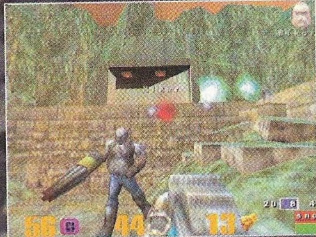
Следствие вел Юрий Гладкий



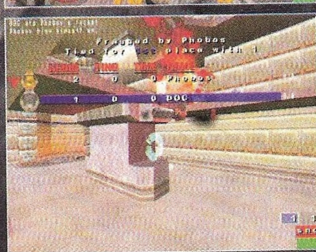
Samsung Cyber Cup – успех неминуем!

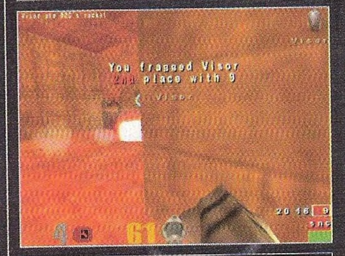














Первый чемпионат Украины по компьютерным играм Samsung Cyber Cup уверенно набирает обороты. Уже сейчас можно говорить об огромном интересе, который проявляют к этому чемпионату «широкие массы» любителей компьютерных баталий.

Такой интерес не удивителен. Массовая увлеченность компьютерными играми во всем мире, особенно среди молодежи,— факт общеизвестный. Если же говорить конкретно об Украине, то массовые посещения компьютерных клубов, интернет-кафе, причем независимо от времени суток,— яркий признак компьютерного бума в нашей стране.

Между тем, до последнего времени никому не удавалось собрать яркое и разнообразное геймерское сообщество под единым флагом. Попытки, которые делались до сегодняшнего дня (например, в США), носили локальный характер и широкого распространения не получили.

Проведение Первого Чемпионата мира по компьютерным играм, инициатором которого выступили крупнейшие фирмы и государственные организации Южной Кореи, можно считать первой и единственной удачной попыткой такого объединения.

Естественно, что организатором Первого Чемпионата Украины, проводимого в рамках и по условиям Первого Чемпионата мира, является лидер в производстве широкого сегмента высокотехнологичной продукциии, в том числе — популярнейших мониторов и комплектующих для компьютеров — компания **Samsung Electronics**.

Напомним: Первый Чемпионат Украины Samsung Cyber Cup проводится по следующему графику:

- **сентябрь 2001 года** — отборочные игры в восьми городах Украины (Киев, Днепропетровск, Донецк, Симферополь, Харьков, Одесса, Запорожье, Львов) в предварительно зарегистрированных клубах;
- **начало октября 2001 года** — региональные чемпионаты;
- **конец октября 2001 года** — финал Чемпионата Украины.

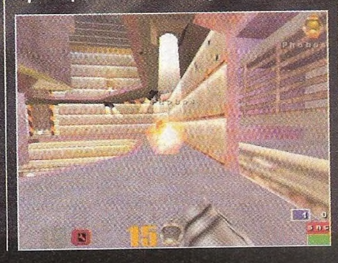
Победители Чемпионата Украины в играх-номинациях Quake III и Counter Strike примут участие в Финальных играх Первого Чемпионата Мира, которые состоятся в декабре 2001 года в столице Южной Кореи — Сеуле.

В настоящее время завершена регистрация компьютерных клубов в восьми крупнейших городах Украины, на территории которых будут проходить отборочные игры. Всего по Украине зарегистрировалось 208 клубов, из них по городам:

- Киев — 50,
- Одесса — 39,
- Запорожье — 31,
- Харьков — 39,
- Львов — 15,
- Симферополь — 10,
- Донецк — 9,
- Днепропетровск — 15.

Подготовка Первого Чемпионата Украины Samsung Cyber Cup, таким образом, вступила в принципиально новую фазу — регистрацию непосредственно игроков. По правилам проведения чемпионата Участником соревнований может быть только гражданин Украины не моложе 12 лет. Для прохождения регистрации кандидат на сайте заполняет специальную заявку и анкету участника, где должен будет указать данные своего паспорта, военного билета либо свидетельства о рождении. Несовершеннолетние участники (в возрасте до 18 лет) допускаются только при наличии письменного согласия родителей, что предусмотрено в форме заявки. Регистрация участников на игру Quake III производится индивидуально, на игру Counter Strike проводится командная регистрация. Срок окончания регистрации — 10 сентября.

Уже первые результаты регистрации игроков (т. е. заполненных заявок) впечатляют. Трудно привести точную цифру даже на конкретный момент, поскольку новые заявки поступают постоянно. Это дает организатору чемпионата — компании **Samsung Electronics** — все основания для уверенности в успехе своего начинания.







SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

От ламера до программера — один шаг!

Всем известно, что люди по отношению к компьютеру делятся на три категории: ламеры, юзеры и программеры. Юзеры юзают все, что видят; ламеры, естественно, безбожно «ламают»; а программеры программируют что ни попадя. Наша цель — хотя бы поверхностно познакомить вас с загадочным внутренним миром программера и походя сделать из вас нормальных юзеров. Причем никто не собирается учить вас «юзать» игры — тут наверняка большинство из вас и так любому программеру даст сто очков вперед. А вот юзануть что-нибудь эдакое, чтобы сразу все забегало, запрыгало, завертелось…

Раз — и готова презенташка или книжка электронная! Тут тебе и надписи прыгают, и картинки летают, и музыка нервы щекочет.

Два — и мультик интерактивный, почти игра своя собственная!

Три — и…

Правда, юзая и прыгая, в программеры не пробьешся, зато, может, самому себе ясней станет — а стоит ли туда рваться-то, когда подрастешь?

Ну, а чем занимаются взрослые, которые даже в игры играют всерьез, в какие стаи собираются, как все запутывают и усложняют, мы тоже попозже расскажем.

Что же, все-таки, кроется за этим сладким и манящим словом Игра? Как оживают все эти многочисленные монстры, откуда берутся обезбашенные миры, крутые интриги, срывающий крышу антураж, вконец отвязные персонажи… Что такое «движок», что прячется за загадочным словом «спрайт», и всякий ли «спрайт» имеет крышечку, под которую стоило бы заглянуть. Какие специалисты нужны, для того чтобы игра появилась на свет, какие работы

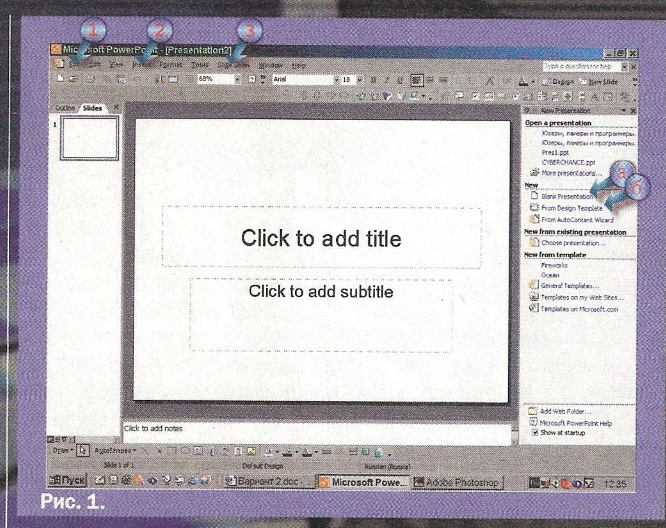


Рис. 1.

должны быть проделаны и каким коллективом, чтобы этот свет… не содрогнулся. И, в конце концов, какой же путь должна проделать идея, чтобы стать тем, что мы называем Игрой…

Microsoft PowerPoint XP,

или Всем известный страшный многоглавый зверь — Микрософт Офис и что можно сделать с помощью одной его незаслуженно обойденной вниманием головы.

Как и все детки папы Карлы Гейтса, PP, с одной стороны, прост до неприличия, а с другой — загадочен и тяжеловесен. Короче, Буратино — он Буратино и есть, необструганное полено, таких только школа исправить может. Но это, пожалуй, самый доступный инструмент, с помощью которого двумя щелчками мышки мы можем соорудить нечто такое, что будет крутиться-вертеться, а также петь-греметь и музицировать.

Если глянуть ему в лицо (конечно, не Гейтсу, а PP), то увидим изображенное на **рис. 1.**

Не дожидаясь, пока на вас обратят внимание озабоченные своими «великими» делами крутые программеры, можно самому сделать, например, книжку-фильм. В ней будут листаться (возникать, растворяться, собираться из кусочков и т. д.) страницы. Появляться и что-то делать герои. Играть музыка и формироваться, жить и рассыпаться текст. Это может быть книжка-каталог любимых игр, которую можно будет не только посмотреть, но и использовать для запуска этих программ. А можно даже собрать свою первую игру-квест, если, конечно, хватит терпения!

Попробуем сформировать каталог игр на нашем компьютере.

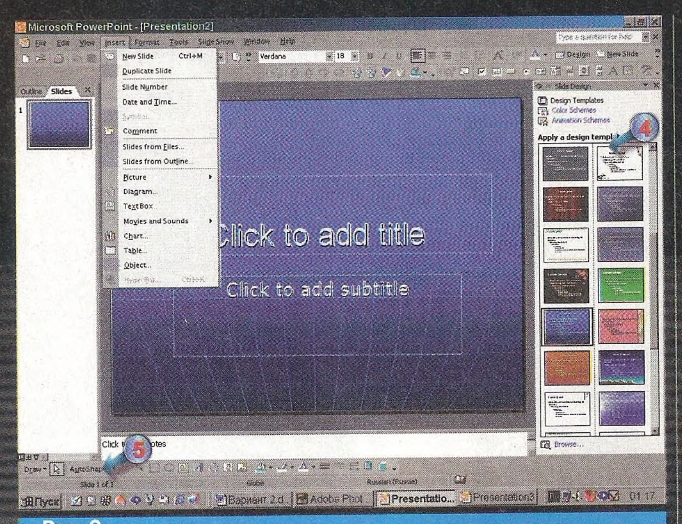


Рис. 2.

Шаг первый — создание страниц

Для этого раскроем **меню 1**. Большинство команд нам, наверняка, и так знакомо — *Load*, *Save*, *Exit*. Но нас пока больше интересует *New*.

PP предложит нам: либо выбрать страничку пустую, либо с одним из заранее сформированных оформлений (соответственно, пункты а и б). Применив приглянувшееся нам оформление (см. **рис. 2**, пункт **4**), можем перейти к следующему шагу.

Шаг второй — введение объектов

Раскроем **меню 2** (см. рис 2). Мы можем поместить на нашей странице и текст, и рисунки (в том числе, анимированный .gif), музыку, кино, таблицы. И, конечно же, еще дополнительные странички.

Если мы собрались сделать каталог игр, то неплохо было бы ввести сначала вторую страницу, а в ней — таблицу на четыре столбца. В первом мы поместим иконку игры, во втором — краткое описание, в третьем — «скриншот» или видеофрагмент, а в четвертом — кнопку вызова самой игры (выбрав ее из пункта **5**). На первой странице введем название и собственную фамилию. В результате мы получим две странички, заполненные как на **рис. 3**.

Шаг третий — анимация и формирование действий

Осталось лишь оформить «жизнь» наших объектов. Пункт **меню 3** предоставляет, как минимум, возможность листать страницы с различным эффектом (пункт *Slide Transition*) и достаточную свободу манипуляции с остальными объектами (пункт *Custom Animation*). Так, мы можем и поразному подавать объекты на страницу (с разным эффектом, по очереди и одновременно, по времени или по нажатию мышки), и заставить их действовать на экране (менять цвет, размер и местоположение, крутиться, мигать, искажаться). А потом еще и красиво убраться с глаз долой (см. **рис. 3**, пункт **6**). А если для кнопки выбрать из пункта меню 3 *Action Settings*, то мы сможем назначить для этой кнопки вызов определенной программы.

Если у нас хватит терпения заполнить всю таблицу — каталог готов!

Осталось сохранить «наш скорбный труд», причем лучше с расширением .pps. Это позволит вызывать нашу демонстрацию, не запуская саму программу PP. Сохраним, закроем PP. Найдем любым файловым менеджером наш файл и запустим!

Интересно, что у нас все-таки получилось?

Более внимательно изучив возможности нашего Буратино, мы потихоньку, стружка за стружкой, научимся получать все более новые и удивительные результаты.

Хотя, конечно, это был пока самый простой программный «пакетик». Но даже в нем можно, например, попытаться создать свой собственный квест. Но тут, резонно, может возникнуть вопрос, а с чего же, все-таки, начинать? Как это делают другие? И кто они эти самые «другие»?

Что это за Люди (или Нелюди?), которые всерьез играют в игры (то есть, делают их). Какие специалисты нужны, для того, чтобы игра появилась на свет, какие работы должны быть проделаны и каким коллективом, чтобы этот свет... не содрогнулся. И, в конце концов, какой же путь должна пройти идея, чтобы стать тем, что мы называем Игрой...

Но об этом — в следующий раз...

Сергей Иванов, системный аналитик ООО «Десктоп Системз»

Рис. 3.

П@утин@

www.arcanum.dp.ua

Когда сталкиваешься с какими-нибудь проблемами, всегда, естественно, пытаешься найти пути их преодоления, и тут, несомненно, важным фактором является информация.

В данном случае речь идет о явном претенденте на игровое золото 2001 года — игре **Arcanum**. Поиграв в нее, я обнаружил хоть и не многочисленные, но все равно неприятные баги (как то — вдруг возникающая просьба уйти из игры или не менее веселый выброс в Windows).

Как всегда, пришлось обратиться за помощью к носителю всемирного разума (читай — Internet), который выдал мне адрес. Этот днепропетровский сайт по имени Arcanum city, я отобрал из других подобных по очень простой причине — наиболее высокая информативность. Здесь можно найти любую инфу относительно Arcanum'а, начиная от собранных в Сети новостей и заканчивая конкурсом на лучший скриншот. Также можно обнаружить подробное описание всех характеристик и навыков персонажа, советы по прокачке главного героя. Конечно же, наибольшее внимание стоит обратить на Arcanum-форум. Сюда вошли как вопиюще примитивные вопросы неопытных, так и мудрые ответы бывалых по самым разным темам, касающимся игрового процесса.

P. S. Людям, у которых также возникли проблемы с вырубанием в Windows, даю совет, который нашел на Arcanum-форуме и сам эффективно применил (для русской версии),— сохранитесь перед местом выброса, затем Uninstal'ируйте русскую и поставьте английскую версию, войдите в игру на английской и пройдите то злополучное место, после чего сохранитесь и переставьте версии обратно. У меня сработало. Если же не пойдет — пробуйте уже появившийся патч, говорят, тоже помогает.



www.console.ru

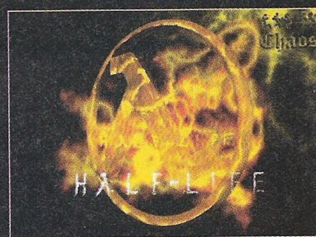
Ни для кого не секрет, что многие геймеры со стажем начинали свою геймерскую карьеру с телевизионных приставок. Словосочетания Sega Megadrive, SuperNintendo вызывают у этих индивидов тоску по временам, когда они месили друг друга в Mortal Kombat 3, на бешеной скорости носились вместе с ежом Соником, восхищались графическим совершенством Donkey Kong и удивлялись непредсказуемости сюжетной линии Flash Back. Словом, полностью наслаждались жизнью. Остались еще и такие седовласые старцы, которые помнят, что 8 bit — это сила, а суперМарио и зеленые черепашки-мутанты — самые популярные герои игр, даже несмотря на то что игры эти не создавались на движке третьего Квейка.

Вспоминают геймеры те времена и понимают, что прошлого не воротишь, старушка Dendy превратилась в прах, а последний картридж к ней был обменян на йо-йо. А ведь так иногда хочется тряхнуть стариной и поиграть в какой-нибудь антиквариат. Но разве это возможно?.. Конечно! Не так уж много в мире вещей, проделав которые единожды, нельзя повторить снова. *www.console.ru* — вот выход из положения. Сайт, где можно скачать десятки игр, поиграть в которые раньше можно было только на приставках. Все от Contra на 8 bit, до Zelda на Nintendo 64. Выбор огромен, ведь кроме вышеупомянутых систем, здесь имеются игры для Sega Megadrive, Saturn, Nintendo: 8, 16 bit, Sony PlayStation. В общем, все, во что вы хотели поиграть, но не могли этого сделать по ряду не зависящих от вас причин. Зайдите на этот сайт и почувствуйте себя моложе лет на пять, а то и на все десять.

Cheat + Hits

Half-Life: Blue Shift (PC)

Запустите игру из RUN меню командой: *C:\GameFolder\bshift.exe -console*



Теперь можно вызвать консоль, воспользовавшись клавишей ~ во время игры. Перед тем как загрузить игровую карту, откройте консоль и наберите *sv_cheats 1*. Используйте следующие коды:

- **god** — режим бога;
- **noclip** — проходить сквозь стены;
- **sv_gravity x** — получить все оружие;
- **sv_accelerate x** — установить гравитацию (800 по умолчанию);
- **skill x** — установить сложность игры (1–3);
- **map x** — выбрать карту x; Список карт: **ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2, ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3...**

MaxPayne (PC)

Режим чит-кодов: запустите игру, добавив в командной строке параметр **–developer.**

Нажмите во время игры **F12**, чтобы открыть консоль, и вводите следующие коды:

- **god** — включить режим бога;
- **mortal** — выключить режим бога;
- **getallweapons** — получить все виды оружия;
- **getinfiniteammo** — неограниченное количество патронов;
- **noclip** — проходить сквозь стены;
- **noclip_off** — выключить прохождение сквозь стены;
- **showfps** — показать FPS;
- **getpainkillers** — получить 8 PainKillers;
- **c_addhealth (100)** — получить 100% здоровья;
- **get _имя_** — получить предмет. Название оружия: **Baseballbat, Beretta, BerettaDual, DualBeretta, DesertEagle, SawedShotgun,**



PumpShotgun, Jackhammer, Ingram, IngramDual, DualIngram, MP5, ColtCommando, Molotov, Grenade, M79, Sniper, Health, Painkillers, BulletTime

Anachronox (PC)

Откройте в любом текстовом редакторе файл **«Default.cfg»**, который находится в директории *\Anachronox\anox\data\CONFIGS*. Найдите в нем строку **«set debug 0»** и измените ее на **«set debug 1»** (это включит режим отладки



в игре). Во время игры нажмите ~ и вводите любой из следующих кодов:

- **invoke 1:86** — вызвать читменю;
- **battlewin** — выиграть битву;
- **noclip** — включить режим прохождения через стены.


Baldur's Gate 2

Alone in the Dark 4

Для активации кодов необходимо запустить игру с параметром wizardmaster (пример: *C:\Alone In The Dark 4\ALONE4.EXE wizardmaster*). Сделать это можно, создав или изменив уже созданный ярлык игры. В игре зайдите в инвентарь и увидите меню CHEAT. Туда и просим.

Worms World Party (PC)

1. Откройте папку */data/missions*, в ней находятся файлы, делающие прохождение миссий проще.



2. Любой файл mission.wam можно отредактировать, в нем содержится информация о миссии (желательно сделайте резервную копию файла перед редактированием).
3. Перейдите к секции [HumanTeam]. Чтобы получить много гранат, поставьте girders=-1. Также можно изменить параметр Worm_Energy (не рекомендуется менять другие параметры, если вы не уверены, что знаете, за что они отвечают).

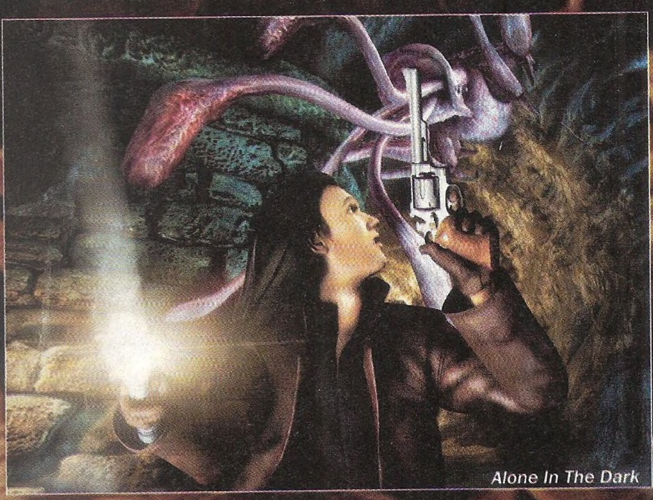
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal (PC)

Откройте файл baldur.ini и найдите секцию [Program Options]. Добавьте строку Debug Mode=1. Сохраните изменения и начните игру. Нажмите Ctrl+[пробел], чтобы вызвать консоль, теперь вводите следующие коды:

- **CLUAConsole:SetCurrentXP(XXX)** — установить очки опыта для команды (0–2950000);
- **CLUAConsole:AddGold(XXX)** — установить количество золота;
- **CLUAConsole:ExploreArea()** — открыть карту;
- **CLUAConsole:CreateItem(#)** — создать предмет (#);

Воспользуйтесь следующими сочетаниями клавиши после ввода кода CLUAConsole: EnableCheatKeys():

- **Ctrl+R** — вылечить персонаж;
- **Ctrl+J** — переместить группу к указанной точке;
- **Ctrl+T** — вылечить всех персонажей группы и убрать вредные заклинания;
- **Ctrl+Y** — убить выбранный персонаж или монстра;
- **Ctrl+1** — поменять AC выбранного персонажа;
- **Ctrl+6** — предыдущая модель выбранного персонажа;
- **Ctrl+7** — следующая модель выбранного персонажа;
- **Shift+Ctrl+8** — максимальная статистика в экране создания персонажа.


Alone In The Dark

По материалам, предоставленным компанией ООО «Мультитрейд»

Знай наших!

Это история о тех, кто стал бессмертным, не желая этого, и о человеке, который дошел до конца пути.

Скажите, пожалуйста, дорогие друзья, какое количество игр производится в мире за год? Задумались? Попробуйте ответить: 150–200 — и попадете в самое яблочко. А теперь скажите, сколько из них разрабатывается у нас, в Украине? Не правда ли, особо напрягаться в подсчетах вам не приходится? Можно сосчитать на пальцах одной руки. Причин этому множество, но давайте сегодня не будем о грустном. Тем более, что сдвиги в лучшую сторону уже наблюдаются. В конце концов, у нас ведь много талантливых ребят, молодых разработчиков с огромным потенциалом. Не все же уехали за пределы нашей многострадальной Родины.

Оказывается, не все, и подтверждение тому — компакт-диск, который я держу в руках. На нем — труд шестнадцати человек, которые в течение года, с февраля 2000-го по апрель 2001-го, создавали (не побоюсь этих слов) компьютерную игру экстракласса — RPG-Adventure «Создатели». И тем более приятно, что ребята эти наши, украинцы, представляющие харьковскую творческую студию «Sopo T».

Ok. Кажется, пора завершать это слегка затянувшееся вступление и переходить к вопросам более важным. С нетерпением вставляю диск в CD-ROM и начинаю установку. Хотя можно выбрать install на 100 Mb, но я не жадный — и вот уже 600 «метров» пространства на моем винте словно корова языком слизала. Чувствуя, как начинают дрожать руки от нетерпения, я кликаю по иконке «Creators» на рабочем столе и…

…Чувства переполняют меня. А ведь можем, если захотим! Но обо всем по порядку.

Жанр

Жанр игры определить трудно, т. к. она вобрала в себя атрибуты нескольких из них. Это и Fallout со своим огромным миром диалогами и неоднозначными решениями, и Larry с его «острым» житейским юмором — но не переводным зарубежным, а с национальными нотками, и просто экшн с присущими ему кровью и жестокостью.

Предисловие

Почти век спустя. «Это история началась как мыльная опера, а закончилась точь-в-точь, как у Шекспира. Я был в те годы молод и зачастую не так уверен в себе, как хотел показать. Молодость — время совершения ошибок. И самой главной из моих ошибок было то, что, когда Алиса, истекая слезами, просила найти своего мужа, я не развернулся и не ушел. С этого и началась моя история. История моей жизни, в которую трудно поверить человеку, который не был рядом со мной». Ной Б.

Сюжет

В начале игры разворачивается сюжет об эксперименте над студентами. В чем он состоит и как проводится — непонятно, можно догадаться только, что исследование как-то связано с виртуальной реальностью. Заинтригованный зритель начинает играть и оказывается в незнакомом городе, где ему зачем-то нужно найти своего друга, неожиданно исчезнувшего. Как искать человека, которого не знаешь, в совершенно незнакомом месте? Вот и приходится встречаться с самыми разными людьми, слова и действия которых наводят на размышления. Потом, когда друг уже обнаружен, возникают другие текущие задачи, например, отыскать вещь, помочь кому-то из персонажей.

Ситуация нагнетается, как в «Х-файлах» или в «Матрице». Каждый шаг меняет представление о реальности, словно в произведениях Агаты Кристи. Вы теряетесь в догадках: что же происходит? Это выясняется только в конце игры, и поверьте, даже мне разработчики не открыли своего секрета. Тогда же оправдывается в полной мере название «Создатели»: весь мир оказывается вымышленным и живущим по своим законам, понять которые нужно в течение игры.

Техническая сторона

Вид на поле игры изометрический, от третьего лица. Ландшафты и интерьеры (а их свыше тридцати), созданные талантливыми дизайнерами и художниками, дают игроку ощущение реальности окружающего мира. Более ста сюжетных персонажей и множество фоновых персон создают ощущение «погружения» в игровой мир. В игре используется около сорока моделей персонажей — динамичных и анимированных с целью увеличения реалистичности и увлекательности игры. Оригинальное музыкальное оформление органично завершает создание нужной игровой атмосферы.

Играбельность

Всем нам знакома ситуация, когда все главные и второстепенные персонажи игры с каждой попыткой с ними заговорить талдычат нам один и тот же «страховочный» вариант ответа на любой заданный вопрос. И мы в поисках истины уныло выслушиваем одну и ту же порядком надоевшую шутку! Разработчики «Creators» и тут не забыли о нас. В уста персонажей игры вложено (вдумайтесь в эту цифру) около ста страниц оригинальных и смешных диалогов! Диалоги эти представляют собой «псевдодерево» фраз с возможностью зацикливания, не являющееся статичным по отношению к сюжетной линии. Все диалоги в игре написаны профессиональными юмористами, поэтому, если они останутся без вашего внимания, то вы очень многое потеряете, не говоря уже о том, что не сможете пройти игру.

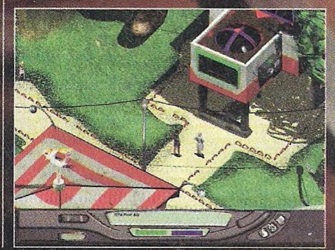
В «Creators» везде и на любом уровне вы встретите массу остроумных историй, которые, смею вас уверить, существенно обогатят ваш собственный юмористический багаж и превратят игровой процесс в довольно увлекательное занятие.

Вердикт

В эту игру нельзя не поиграть. И не только потому, что она создана в Украине, а прежде всего потому, что игра просто доставляет массу удовольствия.

Андрей Гайдут







Vsykaya vsyachina

Компьютерным играм исполнилось 40 лет!!!

Ровно сорок лет назад группа компьютерных специалистов создала первую компьютерную игру — **Spacewar!** — в ней игрокам предстояло спасти Вселенную от злобных пришельцев. Неформальная группа студентов MIT, включая Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson, J.Martin Graetz и Steve «Slug» Russell, использовала всю мощь TX-0 и другого компьютера DEC PDP-1 для написания первой 9-килобайтной игры. Со времени Spacewar! прошло 40 лет и мир компьютерных игр превратился в настоящую индустрию развлечений. Интересно, знали ли студенты MIT, что они стоят на пороге великих виртуальных открытий?

Фильм о кланах

Cogent Benger Productions готовится к съемкам на территории Канады многосерийного документального фильма о самых популярных игровых кланах Канады и США. Возможно, в будущем все на том же канале CTV (основной канадский ТВ-канал) будет демонстрироваться первый в мире телесериал о семье профессиональных компьютерных игроков.

Вандалы сломали скамейку Билла Гейтса

Неизвестные вандалы разломали последний проект Microsoft Network — интернет-скамейку в одном из парков Британской столицы. Вандалы засунули пакетик с мороженым в один из разъемов для подсоединения ноутбуков. Интересно, что несколькими днями раньше пара фрикеров взломала скамейку и совершила несколько бесплатных звонков в разные страны мира. Возможно, бесчинства продолжались бы и дальше, если бы два юных дарования не решили позвонить Биллу Гейтсу. Но вместо Билли оказалась не в меру бдительная секретарша, которая мгновенно сообщила «куда надо». Всего за несколько месяцев со дня установки скамейки, несчастное произведение Microsoft пытались сломать более 300 раз.



Final Fantasy в реальном времени

На выставке достижений в области компьютерной графики, SIGGRAPH 2001, компания nVidia представила фрагмент из фильма Final Fantasy, обрабатываемый в реальном времени на Quadro DCC. Технологическая демо-версия использовала модели из 70-ти тысяч полигонов, активно приправленные фирменными трехмерными эффектами. Окончательный результат превзошел все ожидания, хотя персонажи от nVidia выглядели чуть хуже кинематографического варианта. Правда, создавались они не 90 часов, а всего несколько секунд.

Pokemon будет пущен в расход!

Наши японские друзья уже подготовили могучего сменщика знаменитому Покемону. Зовут потенциального убийцу Yu-Gi-Oh, и этот парень уделал бедного Пикачу на территории Японии. За прошедший год было продано всего 300 миллионов наборов карточных игр Pokemon, в то время как молодой и более быстрый Yu-Gi-Oh достиг тиража в 3,5 миллиарда экземпляров. Интересно, что, в отличие от сладенького Pokemon, Yu-Gi-Oh основывается на натурализме, жестокости и кошмарных монстрах. Европейское наступление назначено на конец этого года.

Государственный

Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму

Приказ № 449 от **25 июля 2001 года** «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»:

«В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1, ПРИКАЗЫВАЮ: Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт, как (дисциплину) вид спорта. Председатель П.А. Рожков».

РОССИЯ — ПЕРВАЯ В МИРЕ страна, где компьютерный спорт официально признан государством как вид спорта! Поздравляем всех российских СПОРТСМЕНОВ и СПОРТСМЕНОВ других стран!

Женщина прорыла нору ради игры

Молодая японка, Мика Хасегава, на протяжении двух недель рыла подземный ход в дом своих соседей, чтобы похитить пару популярных игр и видеокассет. За две недели Мика проковыряла дыру в собственном туалете, через которую похитила любимые игрушки несчастного соседа. Сейчас женщина арестована и допрашивается местными правоохранительными органами. Любовь к играм — это сильная штука.



Как создавалась грудь Лары Крофт

Продолжаем отмечать международный день сексуальных извращений совершенно невероятной информацией. Все помнят, что свою популярность знаменитая героиня сериала Tomb Raider получила благодаря невероятно большим размерам собственного бюста. Тайна загадочно больших форм Лары Крофт раскрылась на минувшей неделе. В интервью некоему крупному западному изданию один из создателей первой игры сериала, а ныне дизайнер Galleon: Islands of Mystery, замечательный Тоби Гард признался, что Лара Крофт получилась невероятно сексуальной благодаря забавной ошибке. Завершая проектирование главного персонажа, Тоби опрокинул чашку с кофе и вместо увеличения бюста на 50 процентов случайно сделал все 150. Никто не заметил подвоха, и знаменитая Лара получилась такой, какой ее знает весь мир. В последующих трех частях бюст немного уменьшили, но он все равно серьезно отличался от первоначально планируемого варианта. Что касается нового проекта Тоби, то выход Galleon: Islands of Mystery для GameCube ожидается в середине декабря этого года.





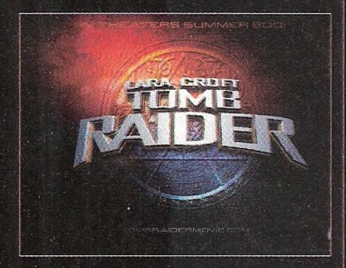
Порвалась связь времен...
У. Шекспир

— Это что за фильм?
— Да так, про гробы.
Трамвай №5 г. Одессы



Фантазии о расхитительнице

Апокалипсис грядет, друзья мои! Но не пугайтесь, для нас, геймеров, он совсем не страшен. Просто компьютерные игры медленно, но уверенно становятся главнейшим из искусств. Это сейчас некоторые посмеиваются, я посмотрю на них через пару лет, когда в опере будут давать «Бугермена», а на балет



«Серьезный Сэм» нельзя будет достать лишнего билетика. Например, в литературу геймы пробрались всерьез и надолго. Но речь сегодня не о книгах, а о фильмах, основой которых являются компьютерные игры. Угадываете, к чему я клоню? Да, да, правильно, речь действительно пойдет о фильме, который не описал разве что ленивый. Мы же, в принципе, особым усердием не отличаемся, памятуя, что лень — двигатель прогресса. Но к «**Расхитительнице гробниц**» у нас свой, можно сказать, профессиональный интерес. А можно и не говорить. Помните, у классика: «...ця дівчина — не просто так Маруся — це пісня, це надія, це душа». Вот и с Лариской та же история. Нравится она людям, я — не исключение. Даже на фильм этот в кинотеатр сходил. Не такой уж он и плохой, как об этом все говорят. Такой себе 3D action с элементами adventure. Квесты, правда, слабенькие. А вот графика солидно выглядит, что, правда, вполне традиционно для современных игр (простите, фильмов). В целом довольно играбельно, хотя на минуте 50–55-й я немного уснул. Вот где преимущество кино перед игрушкой — похрапываешь себе, а действие дальше идет, и напрягаться не надо. Но, честно говоря, однажды пожалел, что Dual Shock какого-нибудь рядом не было. Есть там под конец одна сцена, когда Лара из пещеры с помощью собачек выбирается — загляденье просто, руки чешутся поуправлять.

А еще каждой игре, фильмам особенно, сюжет нужен. Ну, в нашем случае все просто — перемешайте артефакт, всевидящее око, полный парад планет, иллюминаторов (простите, иллюминатов) и грудь — получите то, что называется сюжетом. Спросите меня, при чем здесь грудь? О, это почти что самый главный персонаж нашего фильма, процентов 10 кассовых сборов — ее заслуга. Тоби Гард, создатель компьютерной Лары, пробовал как-то возникать, что, мол, вторичные половые признаки затмят суть фильма, но боссы Core его присадили, и, наверное, не зря. Может, эти самые признаки и есть часть сути. Представляете, выходит следующая часть Tomb Raider на PlayStation 2, а там бегает такая себе пышногрудая Лара а ля Лоло Феррари.



По фильму Лара нервная какая-то получилась, чего за ней раньше не замечалось. Нож под подушкой держит, мебель в доме крушит, по дому летает, чтобы нервишки успокоить. Но зато все время улыбается, как малыши в рекламе «Памперсов». Перестрелки — просто песня. Называется это «в стиле «Коммандо». Стреляют все — умирают только плохие. Драки сделаны довольно неплохо. За что я этот фильм уважаю, так за то, что Лара ни разу мужика в пах не ударила. Во-первых, прием этот слишком избитый, а во-вторых, не люблю я такого (не знаю даже почему, наверное, инстинктивно). Вообще, женщин и драки нужно как-то разделять. Помню, я повел девушку на «Crouching tiger, hidden dragon». Так она насмотрелась, как хрупкая китаянка мужиков по десять штабелями укладывает, потом недели две



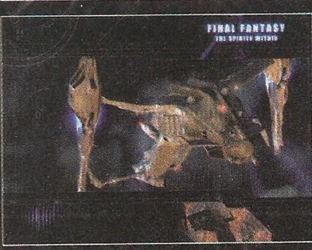
норовила на мне какие-нибудь приемы поиспытывать. Кстати, о мужиках. Они тут бывают плохими, очень плохими и «ни рыба, ни мясо». Конечно же, есть еще папаша, потерявшийся в экспедиции (все дружно прослезились). Папаша является нашей героине во время частых и продолжительных глюков (Жанна д'Арк какая-то, а не Лара Крофт). Да, с мужиками у Лары беда. Анжелина Джоли даже начала слухи пускать, что у нашей героини нестандартная сексуальная ориентация. Анжелина сама этим по молодости грешила, так думает, что все такие. Я лично в это никогда не поверю. Просто за путешествиями и погонями девушке некогда найти себе хорошего парня. Может, вместе с вами поищем? Мне, например, нравится Луиджи Марио, его брат тоже ничего, но какой-то он маленький и толстый,



WWW.TOMBRA





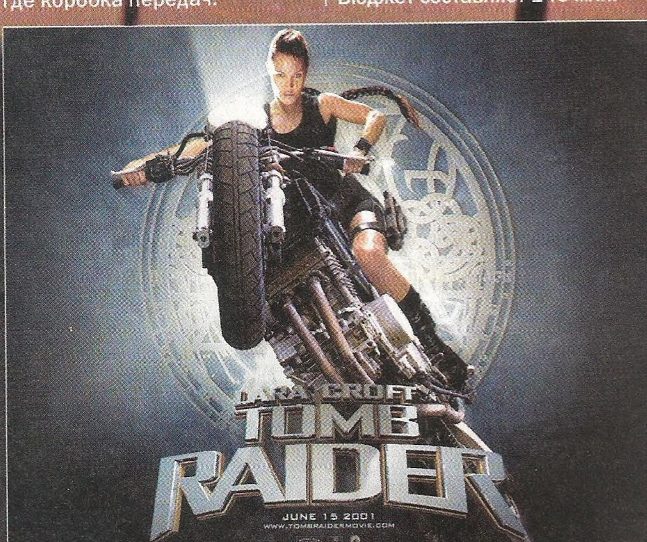


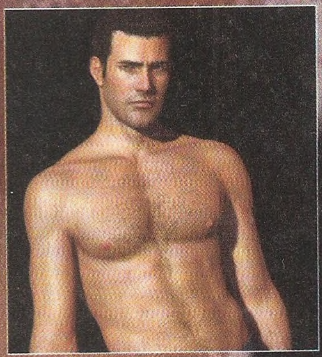


к тому же Луиджи в лотерею домик нехилый выиграл (смотри статью о Luigi's Mansion). Или вот, например, ежик Соник. Еж вроде такой красавице не пара, зато какой он спортивный, энергичный и подтянутый.

О взаимоотношениях Джоли и игры Tomb Raider написано немало. Мужа она, мол, первого потеряла из-за его страсти к данной игрушке. А сейчас сама с детьми и вторым уже мужем играет в Tomb Raider с удовольствием, хотя и без особого успеха. Помнится, Зинедин Зидан (кстати, самый дорогой сейчас футболист) признавался, что любит поиграть с сынишкой в футбол на приставке. Причем отпрыск его всегда делал под орехи. Оно и понятно, ламера — они и в Африке ламера. Посади какого-нибудь Шумахера за гоночный симулятор — он и до финиша не доедет, и аналоговый контроллер сломает. А потом будет репу чесать и спрашивать, где коробка передач.

Но не Tomb Raider'ом единым жив человек. Вот недавно вышел фильм интересный, называется «**Final Fantasy: The Spirits Within**». Так он не только основан на игровой серии, но еще и делали его полностью на компьютере под чутким руководством Хиронобу Сакагучи, создателя Final Fantasy. Это уже не просто красивый мультик вроде «Шрека» или говорящие головы в стиле «Бэйб — четверорылая свинья», а так называемый гиперреализм. Тут все полностью искусственное, начиная от улыбки персонажа и заканчивая восходом солнца. И, кроме того, сделано настолько правдоподобно, что почти не замечаешь разницы. Вот некоторые интересные факты «из жизни фильма». Делали его, начиная с 1997 года, 200 аниматоров, художников и техников, были задействованы люди, работавшие над «Матрицей», «Бойцовским Клубом» и другими подобными проектами. Бюджет составляет 145 млн. долл. США, треть из которых ушла на апгрейд железа и закупку лицензионного ПО (не поленились бы на Петровку съездить — вышло бы раз в десять дешевле). Причем довольно часто сами создатели фильма вносили коррективы в используемые программы, поскольку нужно было делать действительно уникальные вещи.





Жанр картины — своеобразное переплетение sci-fi, блокбастера и мистического триллера. По сюжету главная героиня Аки Росс (что-то среднее между моделью и ученой) пытается, «как обычно», спасти Землю от пришельцев. Сделать это она хочет не слишком кровопролитно, дабы не повредить «душу» нашей планеты. В то время как милитарист по убеждению и генерал по должности Hein предлагает просто создать громадную пушку и разбомбить врага. Наша героиня не может допустить такого развития событий и берет себе в помощь отряд коммандос во главе с крутым парнем Gray Edwards (почуяли love story?). Вот такая завязка.

А между тем полтора года ушло на то, чтобы привести главную героиню к ее «финальному» виду. Волосы Аки состояли из 60 тысяч прядей, из-за чего компьютер сильно вис при ее движениях. Лица персонажей были разделены на сто участков, над каждым из которых работали отдельно. Как сказал один из аниматоров, самым сложным эпизодом в фильме был поцелуй Аки и другого персонажа (догадайтесь, какого). «Это был один из самых длинных эпизодов во всем фильме, а положение каждого кадра пришлось задавать вручную. Когда камера находится так близко, видно очень много деталей, как, например, движение ее волос. Нам понадобилось больше месяца, чтобы все получилось как надо».

Сам я фильм не смотрел, поэтому от собственных мнений вас избавлю, а вот те, кто это чудо лицезрели, и вправду конкретно затащились. Уж больно все было реалистично (ну, я думаю — четыре года делать).

Авторы фильма утверждают, что не за горами новые CG (computer generated) произведения. А актеры тем временем понемногу начинают нервничать. Том Хенкс переживает, что компьютерные актеры со временем вытеснят настоящих. Выходит почти как по Пелевину. Но не стоит бояться, для Хенксов разных тоже работа найдется. Надо же кому-то все это озвучивать. Например, в озвучке «Final Fantasy: The Spirits Within» участвовали такие звезды, как Алек Болдуин и Доналд Сазерленд. Последнему для удобства аниматоров пришлось даже сбрить усы.

Как бы там ни было, опять сначала была игра, а потом фильм. Мне почему-то кажется, что это станет в недалеком будущем не редким исключением, а, скорее, доброй традицией. Ладно, пора уже закругляться с этими разглагольствованиями. Самое главное вы, наверное, поняли — наше (геймерское) дело правое и мы победим, а все остальное — фигня, и фильмы разные в том числе. До новых встреч в эфире.

Игорь Предко

DERMOVIE.COM

Большое спасибо всем за письма. Но их много, и нет возможности поместить все. В этом номере мы напечатали всего лишь несколько из них. Пишите нам на мыло. Ответим всем!

Самое первое

Дарова перцЫ!

Вот сижу и читаю ваш журНал… Местами даже веСело… ПоПадаются даже ПриСтупЫ истерического смеха. Гы… Да! И с Ларкой енто вы классно придумали! Повешу ее у ся над кроватью… Гы! Ещо кульная статья про Блаку да Вайту… Я ее сам прошол и довольно интересно почитать было. Но не понимаю чо вы так ФаллАут Ткткл. не взлюбили… Динамичная, кровавая, страшная игрушка… Вот…

Вот впринцыпи и все.

С ув. тов. Климент Гайков ака ВИННИЗПУХ
kukuchka@xakep.ru

И тебе дарова, коль не шутишь. Вот сидим и читаем твое письмо. Местами даже весело. Fallout мы как раз взлюбили, просто критически к нему отнеслись.

Самое издалека

Здравствуйте уважаемая редакция журнала ШПИЛЬ! Пишет вам житель не Украины, а России,причём из самой Сибири! На украине я был проездом! Мой отец любит путешествовать на машине и я с ним еду на Украину уже 2 раз! Мне 17 лет. Родом я из города Красноярска. Довольно заядлый геймер и поэтому решил приобрести и оценить ваш журнал. Журнал скажу сразу мне понравился, но есть и недочёты. Одним из плюсов журнала является конечно же юмор редакторов и полнота описания игры. Минусом что мне не понравилось является описание не столь новых игр. Например Black&White. Это на мой взгляд игра не новая. Одной из удачных рубрик является ИгроPanorama и Железный БУМ.

…..и ещё (не знаю осудите меня или нет), но вы много на себя взяли. То есть вы описываете в журнале более 3 «игровых систем». На мой взгляд это минус….. но опять же не мне судить. Ну вообщем журнал отличный.

Желаю вам успехов. Счастливо!

Спасибо за хорошие слова. Нам очень приятно, что наш «Шпиль!» читают даже в Сибири! Но, как нам кажется, то, что мы описываем в журнале более трех «игровых систем», является нашим плюсом. По поводу Black&White – на момент выхода журнала игра была еще новая.

Самое содержательное ☺

Приветик, лучший на сегодняшний день украинский журнал о компьютерных развлечениях! Пишет вам один из ваших первых фанов… Обещаю читать вас регулярно и не пропускать ни одного номера. Желаю вам долгих лет жизни и огромных тиражов (ато 12 000 это как-то маловато для такого кульного журнала),анкету вашу мне было не охота заполнять, потому шо она маленькая и всё что я о вас думаю туда не влезло бы, нуу так я и решил вам написать… Ваши плюсы я думаю вам перечислять не надо, вы их и сами знаете: вы ЕДИНСТВЕННЫЙ на украине журнал…тра-та-та :) Хотелось бы рассказать чё мне в вас не понравилось… Т. к. у меня кроме ПК есть ещё такая маленькая киця как Дримкаст, то меня немного огорчило шо вы во всём первом номере написали только одну статейку о втором Сонике, а половину журнала ваще забили всякими Икс боксами… Вы чё маздайников продвигаете??? Она ж ещё даже не вышла!!! Сонька2 конечно вещь, но тоже фиг у кого есть!!! А вот первая сонька, это вещь (опять же одна игруха!!!), и сега потихоньку приживается в UA… Вот про эти консольки и надо писать в первую очередь… А то забили весь и без того маленький журнал всякой фиготой! А ещё мне не понравилось вот что… Вот типа первый номер, самый ответственный… а вы в него игры всунули тупые, ну нафиг кому-то эти тупые «кобылы», или нба2001 который вышел ещё осенью и в который все уже нашпилились, ноо в основном игры прикольные (doom3, FT, GT3, Munch, MGS2) Ну да ладно как для первого письма хватит, всё равно ещё напишу… Можно с вашего позволения парочку вопросиков:

1. А как вы сделали журнал, что для этого нужно (ну кроме лаве:))
2. А вы какие журналы читаете :) ???
3. По сколько вам троим лет?
4. А много вам уже шпилеров намылило?

Бублик ака snake

1. Надо быть очень умным, иметь блестящее чувство юмора и оставаться при этом скромным парнем ☺.
2. Исключительно наш. Все время находим в нем что-то новое. Недавно вот Предко нашел в одном из номеров свою статью. Очень удивился.
3. На троих — 60.
4. Очень много. Мы даже собираемся выпустить сборник писем шпилеров ☺.



Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., № 2

Видавець ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2001 р.

Виконавчий директор — О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту — І.І. Волошина

Редактори — А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор — О.О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки — О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання — О.Л. Ковальський

Відділ реклами — К.В. Гнєзділова, О.А. Сепітий

Служба розповсюдження — В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом — Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 12.09.2001.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт»
(01054, м. Київ, вул. Дмитрівська, 44-Б)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к.708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com, www.actiontrip.com, www.rgw.ru.



☐ Чудовий колір.

☐ Висока швидкість.

☐ Хороша ціна.

☐ Технологія Роздільних Чорнильниць.

☑ Все перелічене разом.

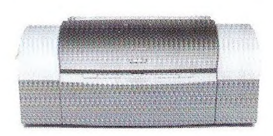


S400


S450


S500


S630


S6300



Технологія Роздільних Чорнильниць заощаджує кошти

Canon представляє кольорові струменеві принтери новітньої серії S. Їхнє призначення – виконання завдань з неперевершеною в усіх відношеннях якістю. Навіщо шукати компроміс між високою швидкістю друку та іншими важливими робочими характеристиками, коли їх можна поєднати? Чорнила High Colour, які не вицвітають, у комбінації з фірмовою Мікрокрапельною Технологією Canon забезпечують неперевершену фотографічну якість кольорових зображень, бездоганну чіткість текстів та найвищу в своєму класі швидкість друку. Швидкісні друкуючі голівки з підвищеною роздільною здатністю та удосконалені блоки подачі паперу дозволяють досягти найкращої продуктивності. Крім того, всі принтери серії S сумісні з Mac та PC, працюють із застосуванням відомої Технології Роздільних Чорнильниць* Canon та мають індикацію закінчення чорнил, що допомагає уникнути марнування чорнил. Отже, принтери серії S – це саме та техніка, яка допоможе Вам виконувати будь-яку роботу краще, швидше та красивіше, ніж будь-коли раніше.

ПРИНТЕРИ ПРОФЕСІЙНОГО РІВНЯ ДЛЯ КОЖНОГО

* Крім моделей S100 та S300.



Canon

Imaging across networks

www.canon.com.ua

Авторизовані Оптові Дилерські Центри: MTI (044) 4583873; E.R.C. (044) 2303474; Рома (0612) 326930. **Авторизовані Дилерські Центри Повного Спектра Обслуговування:** Елікс-Центр (044) 4675050; Delta Copy (044) 4636633; Копіленд (044) 2386045; Плюс Сервіс (0612) 327010; Юніт 10 (3732) 545460; ETC (044) 4464519. **Авторизовані Дилер-партнери:** InterCom (0552) 223270; Сервіс і К (0562) 372202. **Авторизовані Роздрібні Партнери в Києві:** MByte – пр. Перемоги 20, вул. Московська 21; Unitrade – Майдан Незалежності 2, вул. Сагайдачного 35, пр. Перемоги 70, вул. Червоноармійська 81, вул. Горького 140. **Авторизовані Сервісні Центри:** MTI (044) 4583870; E.R.C. (044) 2303484; Євротехсервіс (044) 4424249; Delta Copy (044) 4636633; Копіленд (044) 2344955; Елікс-Центр (044) 4675050; BMS Trading (044) 2712601; Плюс Сервіс (0612) 327010; Укрвімком (0572) 121519.